LIBROS DE
CHILAM BALAM
テイラム バラム

「殴打しひき裂く虚空の恐るべきものどもにさらされながら、
精神を砕かれず保ちえたのはただひとりのみにて、
そなたも賢明なれば、
かような愚行をおかさぬよう用心するがよい」

―「未知なるカダスを夢に求めて」より―

CONTENTS

キャラクター紹介　2
ストーリー　8
ゲームを始める前に　10
ゲームの起動と終了　11
操作方法　12

フィールドモード　13

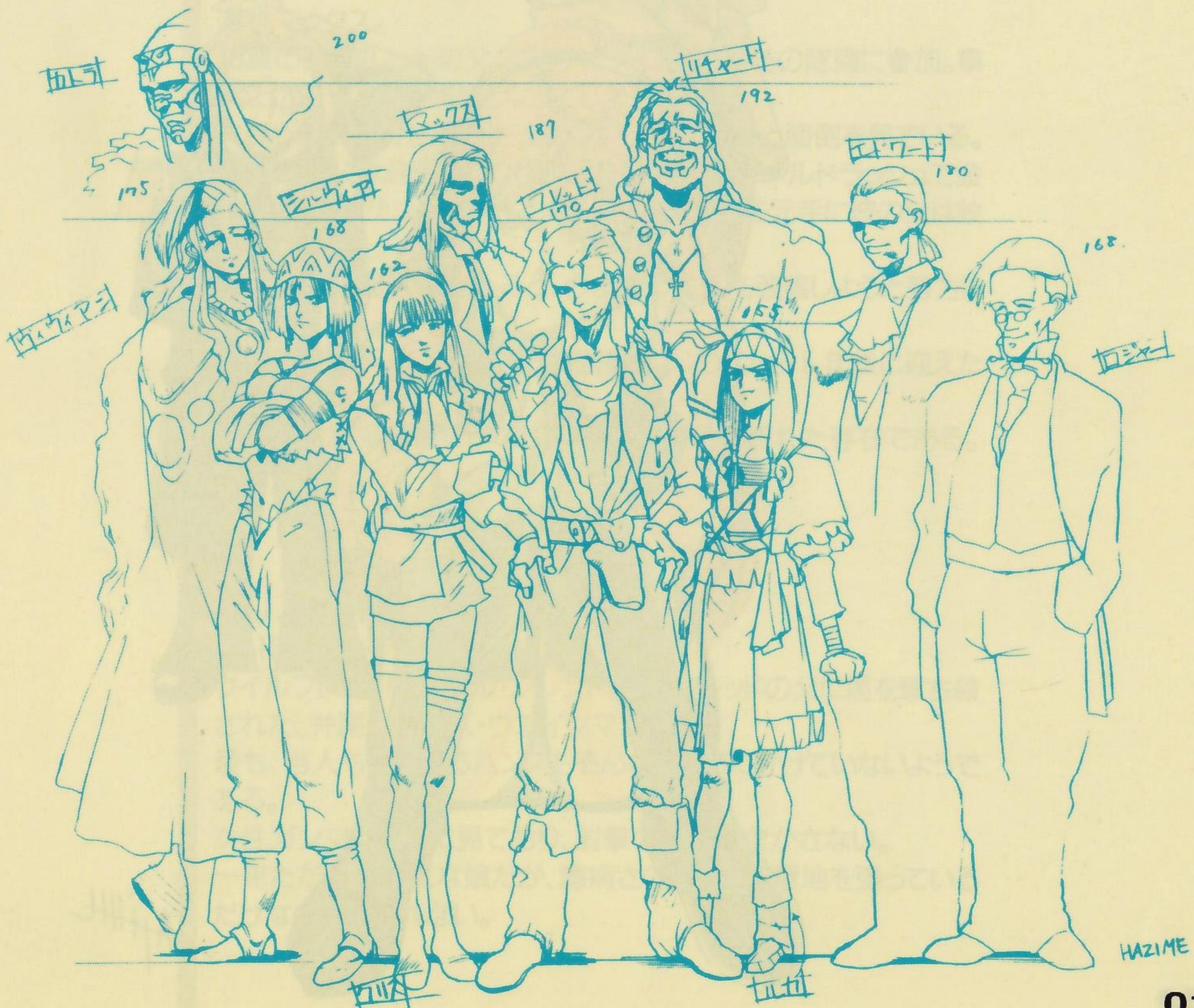
フィールド画面　14
フィールド上での各種コマンド　15
システムコマンド　18
町の中の施設　19

バトルモード　21

戦闘画面　22
戦闘コマンド　23
キャラクターの成長　26

資料編　27

基礎用語集　28
魔術大全　30
黄金の仮面について……　38
クトゥルフ神話体系とは？　39
モンスターマニュアル　40
敵キャラクター紹介　42

ユーザーサポート　44
スタッフ　45

キャラクター紹介

ウイルフレッド・R・アンダーソン

男・17歳(中央上)

本編の主人公。通称フレッド。
マックスの親の元でカウ・ボーイの仕事をするかたわら、新聞社に出入りしたりもしていた。
彼は「真実」に対して異常なまでに執着する。
また彼自身、強くなりたいと思っている。
それは、防衛の為であり、父親の探索の為であり、弱者の変わりに戦う為である。
彼は自分にとっては無敵の英雄だった父親を尊敬していた。しかし、真実の父親の姿はどうだったのかという事に疑問を持ちはじめる。父親が行方不明になった事件をで調べてゆくうちに新聞社への出入りが多くなった。
現在はマックスの下で賞金稼ぎもやっている。

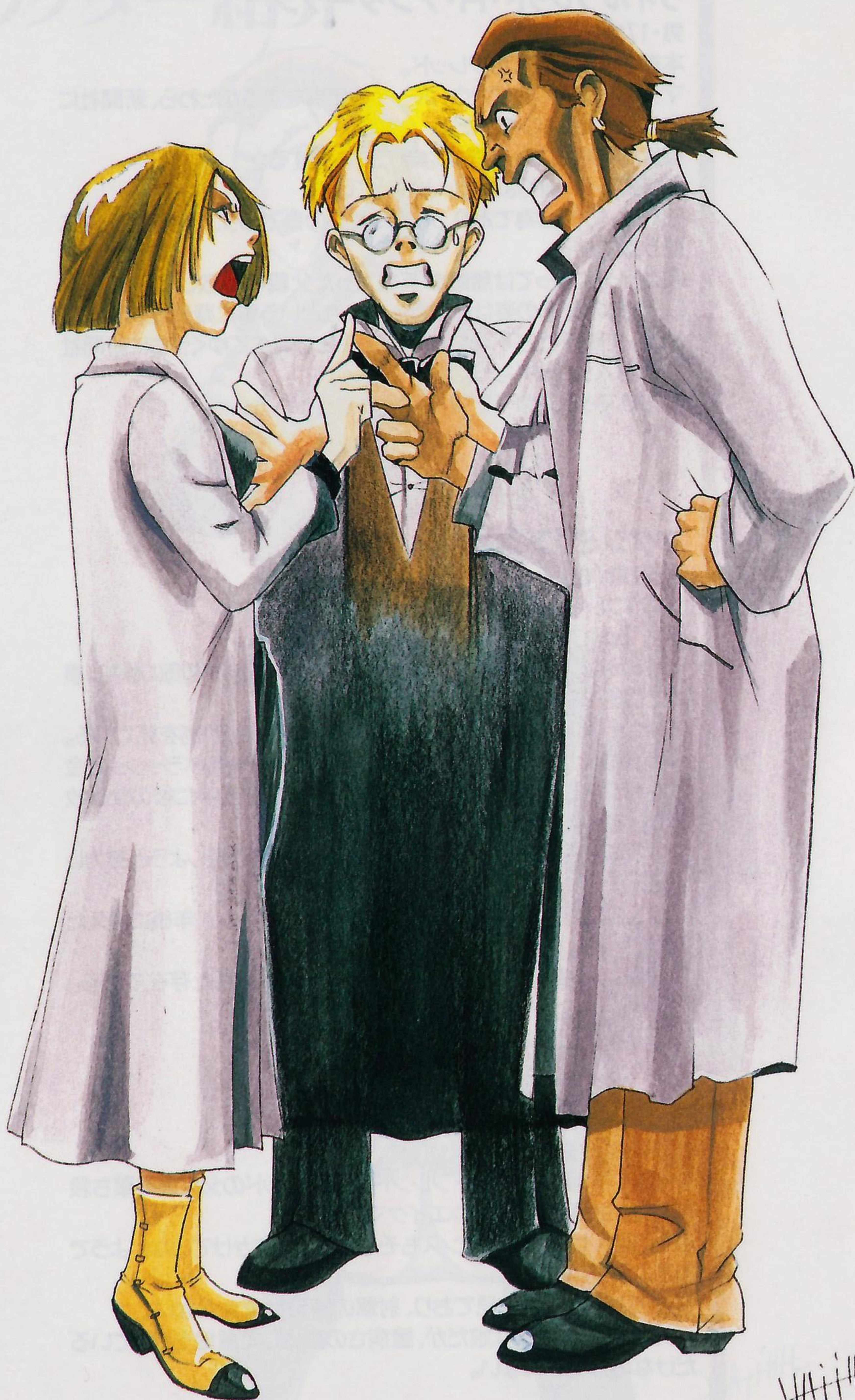
マクシミリアン・J・スクワイア

男・21歳(右)

ウイルフレッドの兄貴分。二丁拳銃の使い手。
通称マックス。
15歳の時、フレッドの父ニコラスと共に古物輸送の隊商に参加。事実上、唯一の生き残りとなってしまった。
父親が行方不明となった後のフレッドを、何かと面倒を見ている。
彼と彼の父は貧民窟の出身だが、彼の父がゴールドラッシュで金山を掘り当てた。そしてその後に掘り当てた金を元手に彼の父は牧場をはじめた。
父は牧場の経営を始めると、今までの生活を改善しようと努力した。
彼の現在の母は、父親が牧場経営をはじめてから5年後に迎えた後妻である。
現在彼は賞金稼ぎをしており、近隣では名の知れた存在である。

クリスティーナ・A・ウエイクマン

女・16歳(中央下)

ウイルフレッドのガール・フレンド。実はフレッドの父に馬を撃ち殺された、弁護士ハンス・ウエイクマンの娘。
最も、当人も父であるハンスもそんな事は気にかけていないようである。
女性ガンマンを夢に見ており、射撃の練習は欠かさない。
一見ただの生意気な娘だが、臆病さの裏返しで意地を張っているだけなのかもしれない。

シルヴィア・K・ホワイト

女・21歳(左)

占い師。
彼女は過去をあまり人に語らない。
現在はジプシー女となって狂える宗教の謎を追っている。
エドワードやロジャーとはかつて別件で一緒に行動した事があり、
現在も情報を交換し続けている。

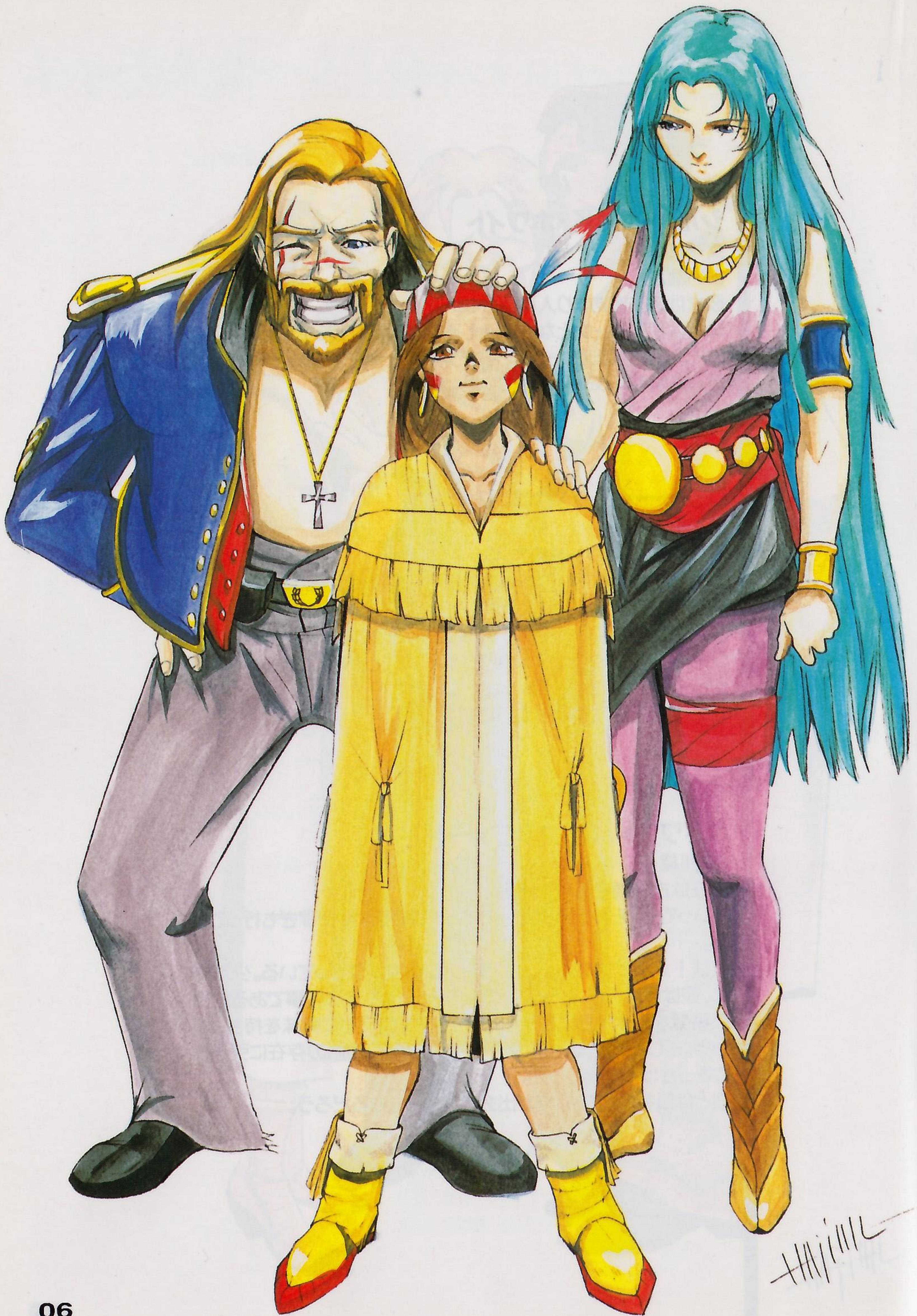
ロジャー・C・パウエル

男・25歳(中央)

考古学者。エドワードの友人。
クトゥルフ神話に対しては半信半疑だが、マヤの伝承に興味を持ち、
関連するアイテムを数種所持している。
かつて彼の発見した物品が大事に至りそうになった事があり、エドワード、シルヴィアと共に問題を解決したことがある。彼らはその時から知り合った友人である。
また、彼は2種の魔術を使いこなす。

エドワード・C・ブラフォード

男・26歳(右)

現在は古物商を行っている。
といっても、それは肩書だけであって、実際は賞金稼ぎも行っている。
彼は1/4ではあるが、インディアンの血が混ざっている。少年時代、彼は自分のインディアンの血を呪ったが、父の仕事である古物収集業を続ける内に古来のインディアンの文化に興味を持ちはじめる。そしてその、古物収集が彼をクトゥルフ神話の存在に引き込むきっかけとなったのだ。
彼とは最初の町の酒場で出会うことができるだろう。

リチャード・B・ハウ

男・33歳（左）

元騎兵隊。ウインチェスター73の名手。
ウイルフレッドの父であるニコラス・アンダーソンとは古くからの友人である。
彼は南軍くずれで、ゲリラ活動で 2 回投獄されている。
彼は成り上がりの政府が支配する北軍を意味嫌い、南軍に加わった。しかし、南軍も所詮大土地農場経営を行う富豪の為の軍と悟り、ゲリラ活動をやめ酒浸りの毎日となった。
豪快な彼がパーティに加わればその道中は心強いものになるだろう。

ルカ・モラーツ

女・17歳（中央）

インディオ。弓の名手。
部族闘争の末、神の怒りを沈める為に生け贄として、彼女は選ばれた。
しかし、部族の消失によってその意味を失い、放浪者となった。
長い放浪生活によって彼女は寡黙になってしまったが、本来は楽観的な明るい性格の持ち主である。
また、進んで白人の言語を習得するなど、自立心も旺盛である。

ヴィヴィアン・I・ラヴィン

女・26歳（右）

魔術師。
人里から離れてくらしているが、人嫌いという訳では無い。
彼女の飼っている 5 匹の猫は、それぞれロニー、リトルイアン、ヒューズ、ジョン、トニーと言う名前が付いていて、それぞれが特別な魔力を持っている。
ロニーは超音波による攻撃、リトルイアンはヒーリング、ヒューズは防御壁、ジョンは精神防御、トニーが精神攻撃の特殊能力を持ち、彼女を支えている。
彼女にとって彼らはただの飼い猫ではなく「友人」なのだ。

彼女の性格は……おっとり型というかのんびりしていると言うか……。どうも他人とは違うペースで生きているようである。

STORY

アメリカ大陸。
地上に残された最後の新天地。
征服の歴史を持つこの大陸に、どのような秘密が隠されていたのか？
インディオ達を恐れさせたもの達は、何者だったのか？
征服者である白人達には殆ど知る術が残されていなかった。

19世紀末……
アメリカ大陸では大陸横断鉄道の完成が開拓に拍車をかけ、アメリカそのものが活気づいていた。しかし、アメリカ南部、西部ではまだ、南北戦争敗戦の色濃く、無法がまかり通っていた時代だったのである。
金鉱の発見によってゴールドラッシュに火がつき、沢山の人々をこの大地へ招き入れた。
しかし、夢破れ、ならず者に身を落として行く者も多かった。
ニコラス・アンダーソンもそうした人間の一人で、彼は財産の殆どを失ってしまい、危険な仕事に手を出さねばならなかった。彼はそうした仕事を生業としていた時期があったので、危ない橋を渡る事にはさしたる抵抗はなかった。
しかし、その考えとは裏腹に、ただの物品の郵送のはずだった仕事が、彼自身を行方不明にしてしまうのである。

ウイルフレッド・アンダーソンは、この時代には珍しくなかった、親の無い子供の一人として成長していた。彼は普通の一市民として、その生涯を終える筈だった。しかし、彼の父親の残した旧型の単発拳銃と彼自身の好奇心が、彼をひとつの事件に巻き込んで行ったのだ。
それが、彼自身の運命を大きく変えてしまうのだった……

LIBROS DE CHILAM BALAM

ゲームを始める前に

パッケージの内容

パッケージ内には以下のようなものが収められています。ゲーム開始前にご確認ください。万一足りないものがございましたら、マニュアル44ページのユーザーサポートの問い合わせ番号までお問い合わせ願います。

•操作マニュアル(本書)　•保証書　•ユーザー登録ハガキ
•ディスク
(Aディスク、Bディスク、Cディスク)
(Dディスク、Eディスク、Fディスク)

ハードウェア構成

このソフトに対応しているハードウェア構成は以下の通りです。

本体:	NEC PC9801シリーズ(VX･UX以降)※
	EPSON PC286/386シリーズ
RAM:	640KB以上
モニター:	アナログRGB 400ラインCRT

※ PC9801VMでも上記以上のRAMとモニター、それに16色ボードを実装していれば、ゲームをプレイすることは可能ですが、多少不都合な点があります。
あらかじめご了承ください。

ゲームをするときは本体のGDCのクロックスピードを2.5MHzに設定してください。

なお、FM音源ボードをお持ちの方、もしくは本体内にFM音源ボードを内蔵している機種をお持ちの方は、ゲーム中に迫力のあるBGMをお楽しみいただけます。

※ 各種ジョイスティック/ジョイパッドにも対応しております。

ユーザーディスクについて

ゲームの進行状況を保存して置くためにBディスクを使用しますが、ディスクの安全性を考えてユーザーディスクを作ることをお勧めします。ユーザーディスクの作成には、新しい(もしくは、内容を消去してもかまわない)2HDタイプのフロッピーディスクが必要となります。
なお、作成したユーザーディスクはそのままBディスクとして使うことができます。

ゲームの起動と終了

ゲームの起動

ドライブ1にAディスクを入れてスタートすると、オープニングデモが始まります。
オープニング中に⏎を押してください。

最初から 途中から	と画面に表示されます。

最初から
最初からゲームを始めるときに選択します。

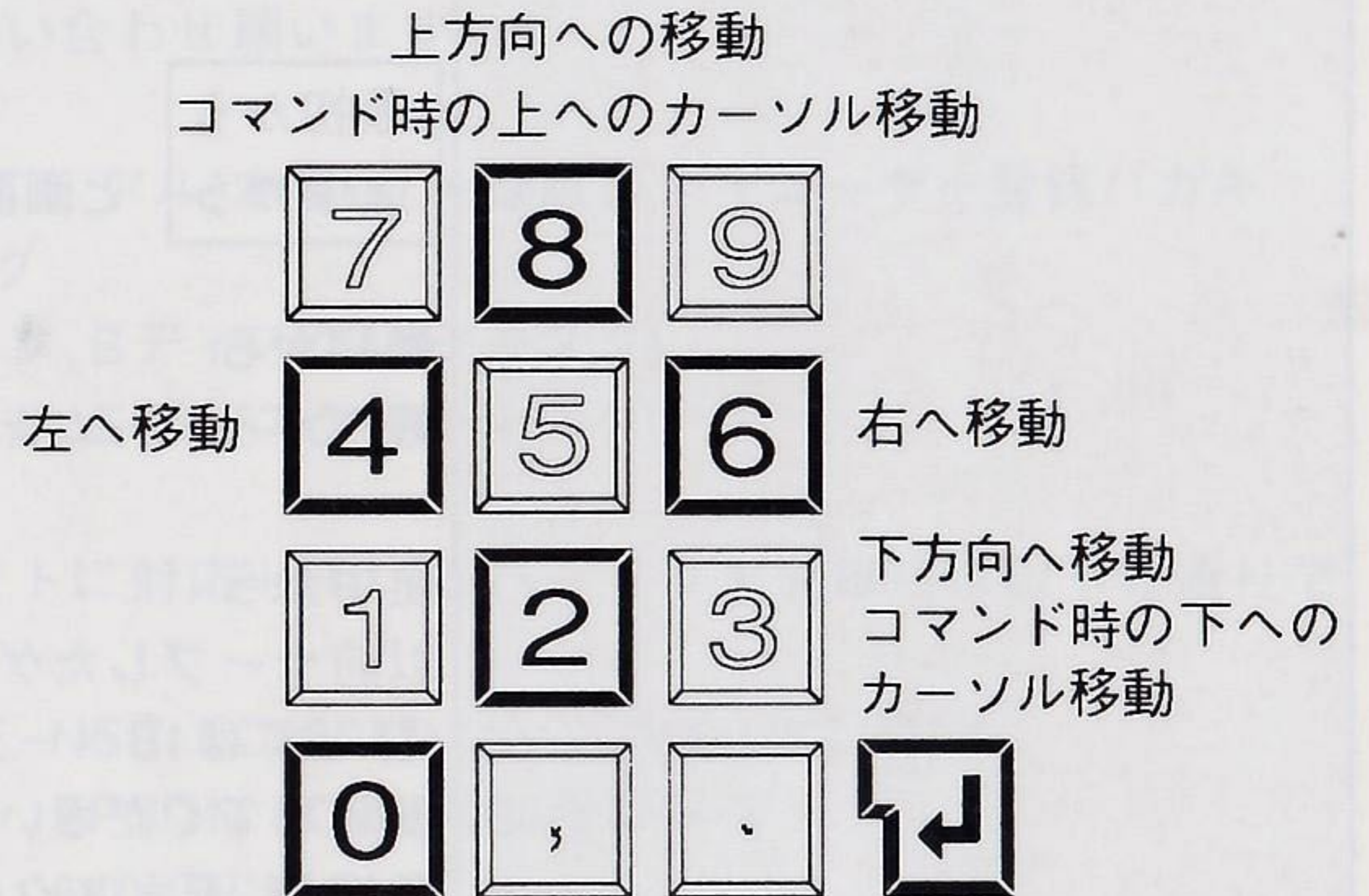
途中から
以前セーブしたゲームの続きをするときに選択します。
(詳しくは18ページ、システムコマンド・セーブとロードの項を参照してください)
選択後、ディスクの交換の指示がありますので、画面に従ってディスクを入れ換えてください。

ゲームの終了

途中でゲームを終わりたいときは、マニュアル18ページに従ってデーターをセーブします。セーブが終わったら、ディスクドライブが動いていないことを確認し、ディスクを抜いてパソコンの電源を切ってください。

操作方法

操作はテンキーとリターンキーで行います。その機能は以下の通りです。

上方向への移動
コマンド時の上へのカーソル移動

サブウィンドウを開く
サブウィンドウを抜ける
コマンドのキャンセル

コマンドの決定
メッセージの早送り

↵の代わりにスペース、0の代わりにESCを使うこともできます。

また、2と4で左下、2と6で右下、4と8で左上、6と8で右上の各斜め方向へも移動できます。

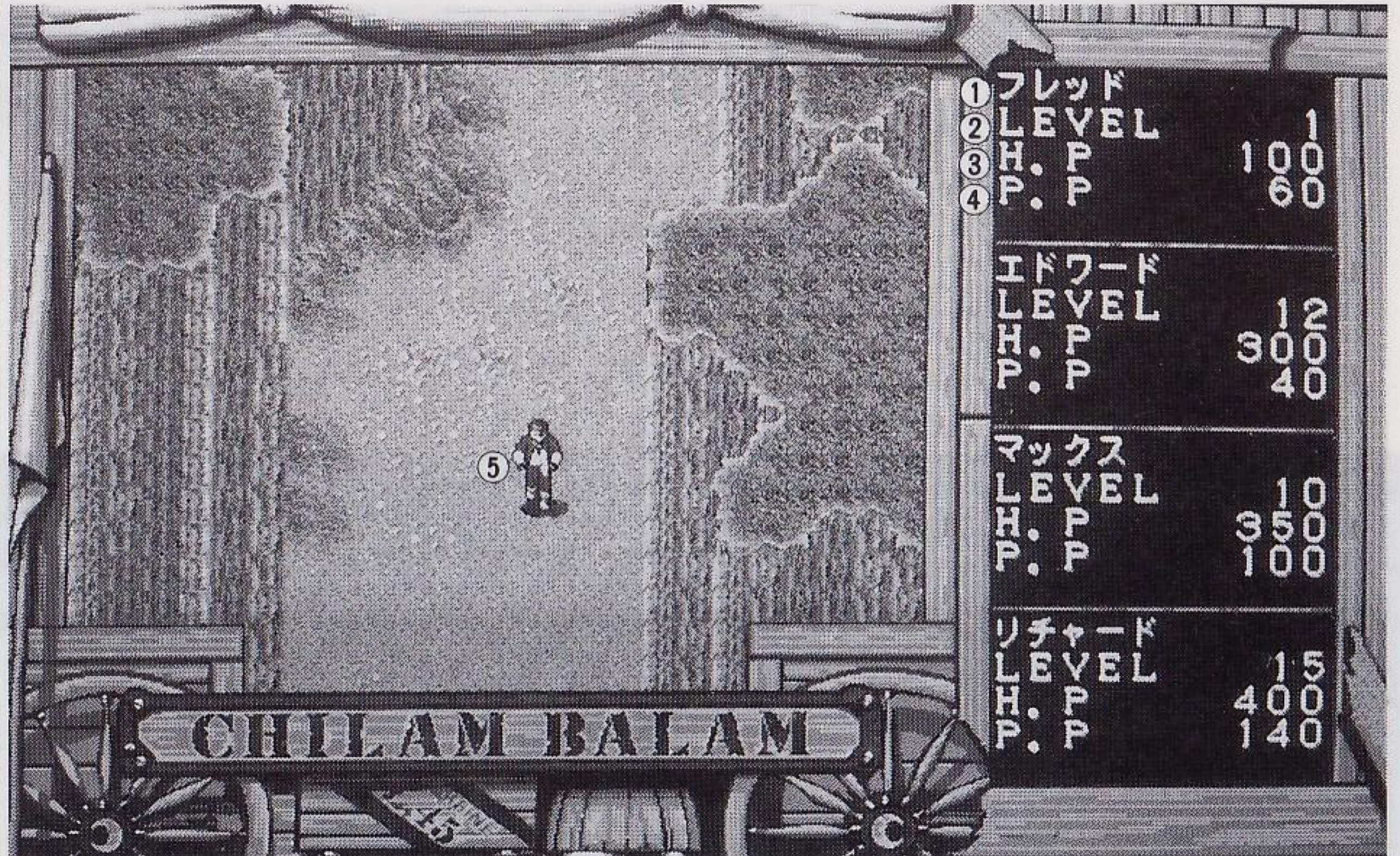
＊↵、スペース……コマンドの選択、メッセージの早送りに使用します。
本文中では↵と表記します。

＊ESC、0…………サブウィンドウを開く、サブウィンドウを抜ける、コマンドのキャンセルに使います。

※ ジョイスティックの場合、キャラクター、ウィンドウ共に方向に対応した向きに操作することによって同じ役割をします。Aボタン=SPACE、↵キー、Bボタン=ESC、0キーにそれぞれ対応しています。

フィールドモード

フィールドモード

フィールド画面

① キャラクターの名前
② キャラクターのレベル
③ キャラクターの体力
④ キャラクターの精神力
⑤ キャラクター

キャラクターはテンキーで操作することができます。
画面に表示されるキャラクターは隊列の一番前のキャラクターです。

ゲーム中ではフィールド上のさまざまなキャラクターと会話することができます。
会話をしたい場合は話したい相手に接触してください。こちらを向いて話をしてくれます。
また会話中に↵を押すとウィンドウ内のメッセージを一度に表示することができます。

フィールド上での各種コマンド

フィールド画面で⏎を押すとフィールド上でのコマンドが一覧表示されます。

休む▶ キャラクター達が休息します。
休息することによって、パーティ全員のPPの回復を行います。
休むを1度行うと、次に起きた戦闘が終わるまで休むことはできません。

魔術▶ 魔術を使用もしくは効果を調べます。
このコマンドを選択すると、魔術を使用するキャラクターを選択します。
選択後さらに使用魔術系統を選択します。

基本魔術
HPの回復。毒を中和させる等、回復に関する魔術や攻撃や攻撃支援の魔法など、幅広い魔術大系。文字どおり基本系の魔術です。

攻撃系魔術
戦闘時に使用する魔術です。フィールドでは使用できませんが、"効果説明"のコマンドを選択することによって、効果の説明を見ることができます。

召喚系魔術
フィールドでモンスターを召喚することはできませんが召喚系魔術に関しても、攻撃系魔術と同様"効果説明"を見ることができます。

使用する系統の魔術を選択すると、"使う"と"効果説明"の二つのコマンドが表示されます。

使う
魔術を使用します。使用する対象が必要なものであれば、キャラクターの名前が表示されますので、使用したいキャラクターを選択してください。

効果説明
魔術の効果を表示します。中には用途のわからないものもあります。

※ 魔術に関して詳しくは、30ページ"魔術大全"を参照してください。

アイテム

アイテムを使用します。アイテムに関しても魔術と同様“効果説明”のコマンドを使用することによって、その効果を見ることができます。

使う

アイテムを使用します。使用する対象が必要なものであれば、キャラクターの名前が表示されますので、使用したいキャラクターを選択してください。

効果説明

アイテムの効果を表示します。中には用途の解らないものもあります。

ステータス

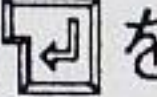
ステータスを表示します。

ステータスを見たいキャラクターを選択すると以下のように表示されます。

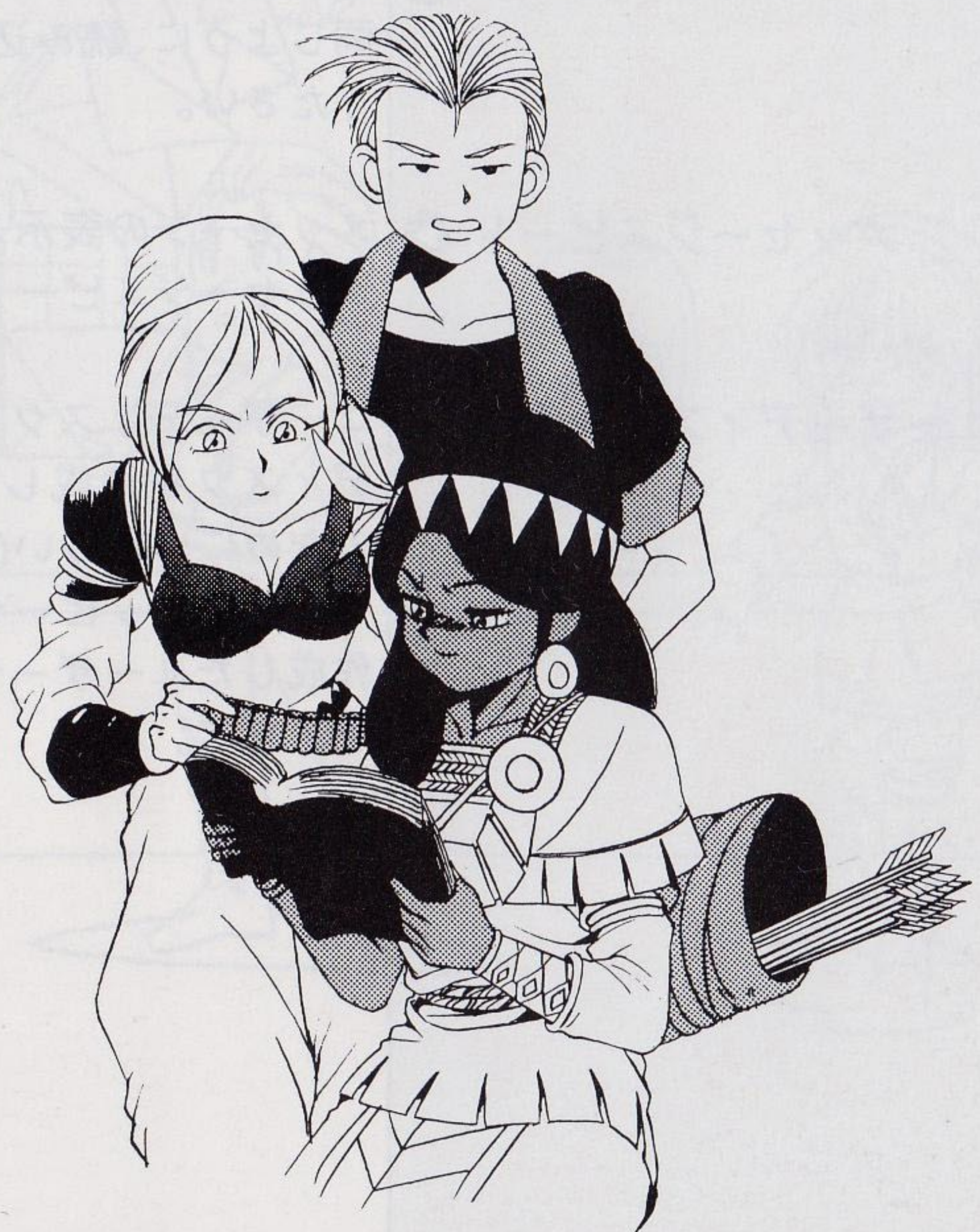
ステータスウィンドウ

アイテムウィンドウ

武装ウィンドウ

隊列変更 ▶ 隊列を変更します。
並ばせたい順にキャラクターを選択してください。
また隊列の1番前のキャラクターが移動時に表示されるキャラクターになります。
ここで決めたキャラクターの並び方は、戦闘時にも適用されます。
戦闘時には順番に左前、右前、左後ろ、右後ろの順に並びます。前二人が前衛、後ろ二人が後衛となります。前衛は当然ながら攻撃を受けやすく、モンスターの接近時に直接攻撃を受けることもありますので、隊列は慎重に決めてください。

怪物調査 ▶ 手にいれた書物を使用して、怪物を調べます。
怪物調査を選択すると書物の中に記されているモンスターの名前が表示されますので、調べたいモンスターを選んで、↵を押してください。

考える ▶ 何かについて考えたり、仲間と話し合ったりします。
“考える”を選択することによって物語が進展することがあるかもしれません。

システム ▶ ゲームの環境、セーブ、ロードなどを行います。
システムを選択するとさらにシステムコマンドが表示されます。
システムコマンドについては次のページをご覧ください。

システムコマンド

システムコマンドには以下のものがあります。

戦闘モード ▶

戦闘モードを選択します。このコマンドを選択すると、戦闘モードの選択になります。

オリジナル戦闘……戦闘時に主人公のみコマンドを入力します。その他のキャラクターは自動的に行動します。

マニュアル戦闘……戦闘時に全てのキャラクターのコマンドを入力します。

※ 戦闘モードの変更はフィールドモードでしか行えません。
　ゲーム起動時にはマニュアル戦闘に設定されています。

セーブ ▶

ゲームの進行状況をBディスクもしくは作成したユーザーディスクに保存します。
セーブするディスクを選択すると、ウィンドウが開きます。各ディスクに8つずつデータを保存することができます。カーソルを保存したい番号に合わせて↵を押してください。すでにセーブしてある箇所に重ねてデータを保存することもできます。その場合は以前のデータは消えてしまいます。
(心配な方は複数ユーザーディスクを作っておくと良いかもしれません)

ロード ▶

記録してあるところからゲームを再開します。セーブのときと同じように、読み込みたい箇所のデータを選択して↵を押してください。

メッセージスピード ▶

メッセージの表示スピードを選択します。
メッセージスピードは、速い/普通/遅いの三種類です。

ユーザーディスクの作成 ▶

ユーザーディスクを作成します。画面の指示に従ってユーザーディスクを作成してください。なお、ユーザーディスクの作成のためには新しい(もしくは内容を消去しても構わない)2HDタイプのフロッピーディスクが必要です。
作成したユーザーディスクはBディスクとして使用することができます。

町の中の施設

以下におもな町の中の施設について説明します。

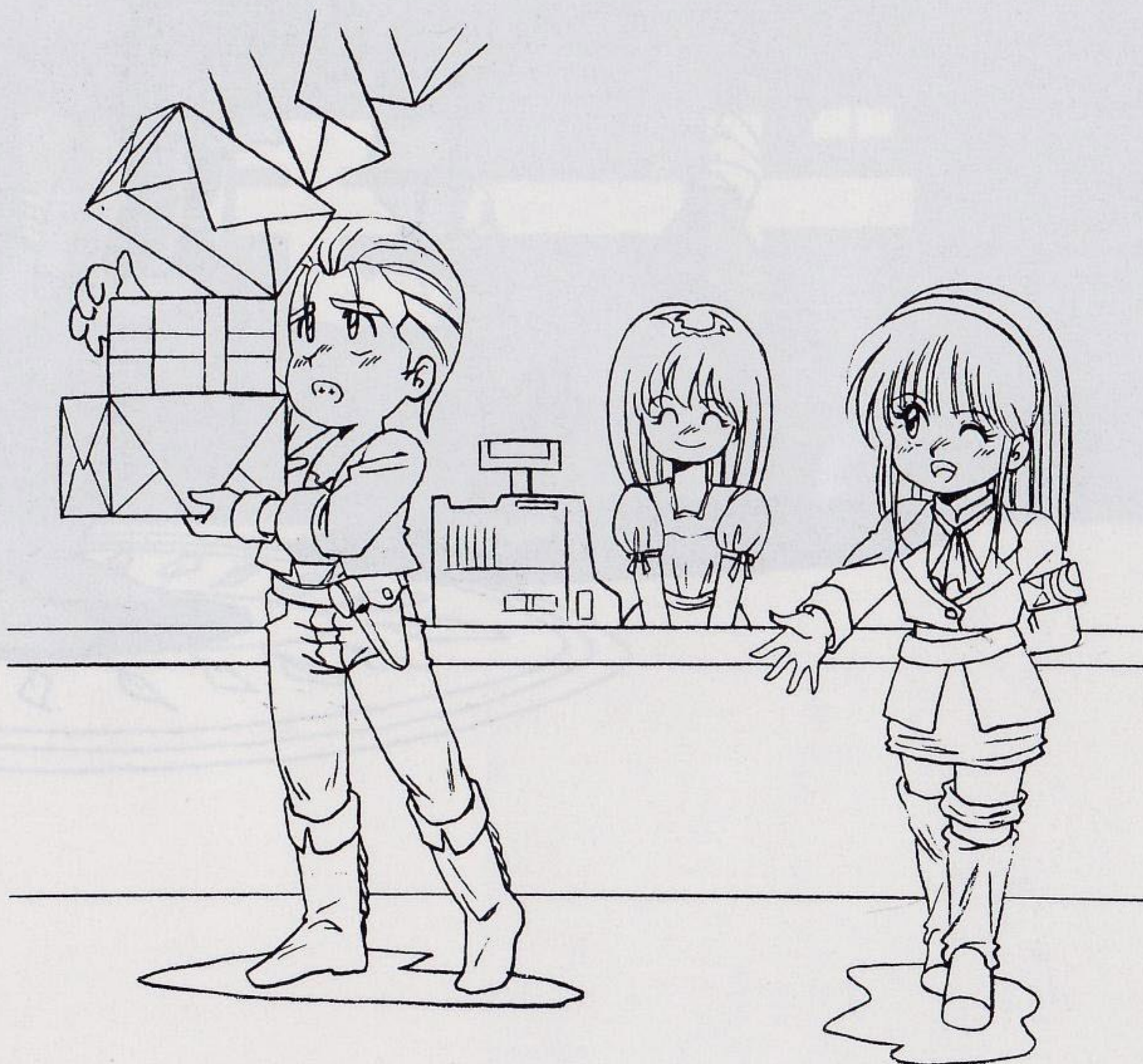
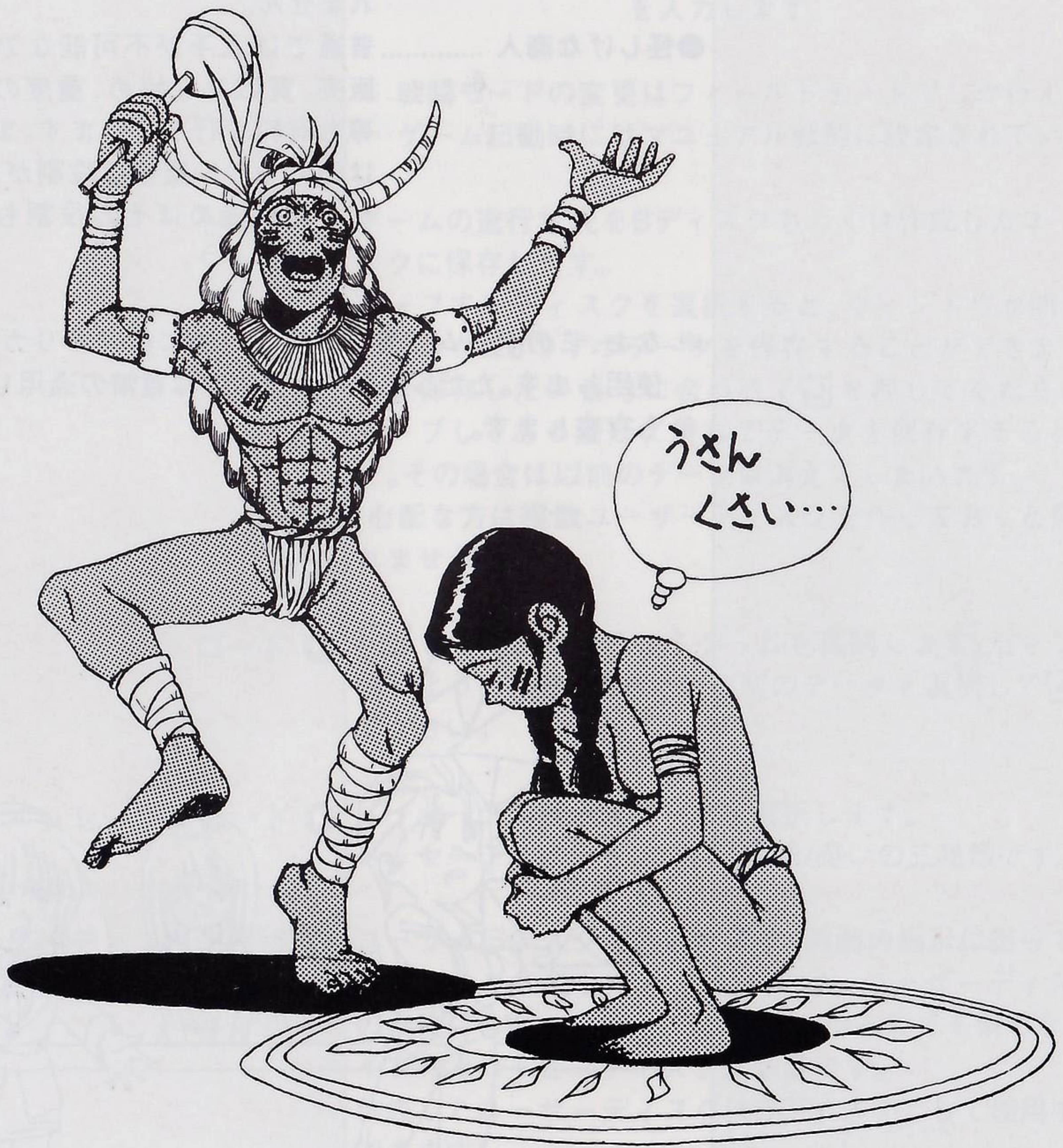
●**アイテムショップ**……各種アイテムを売っています。また銃器の弾もここで売っています。

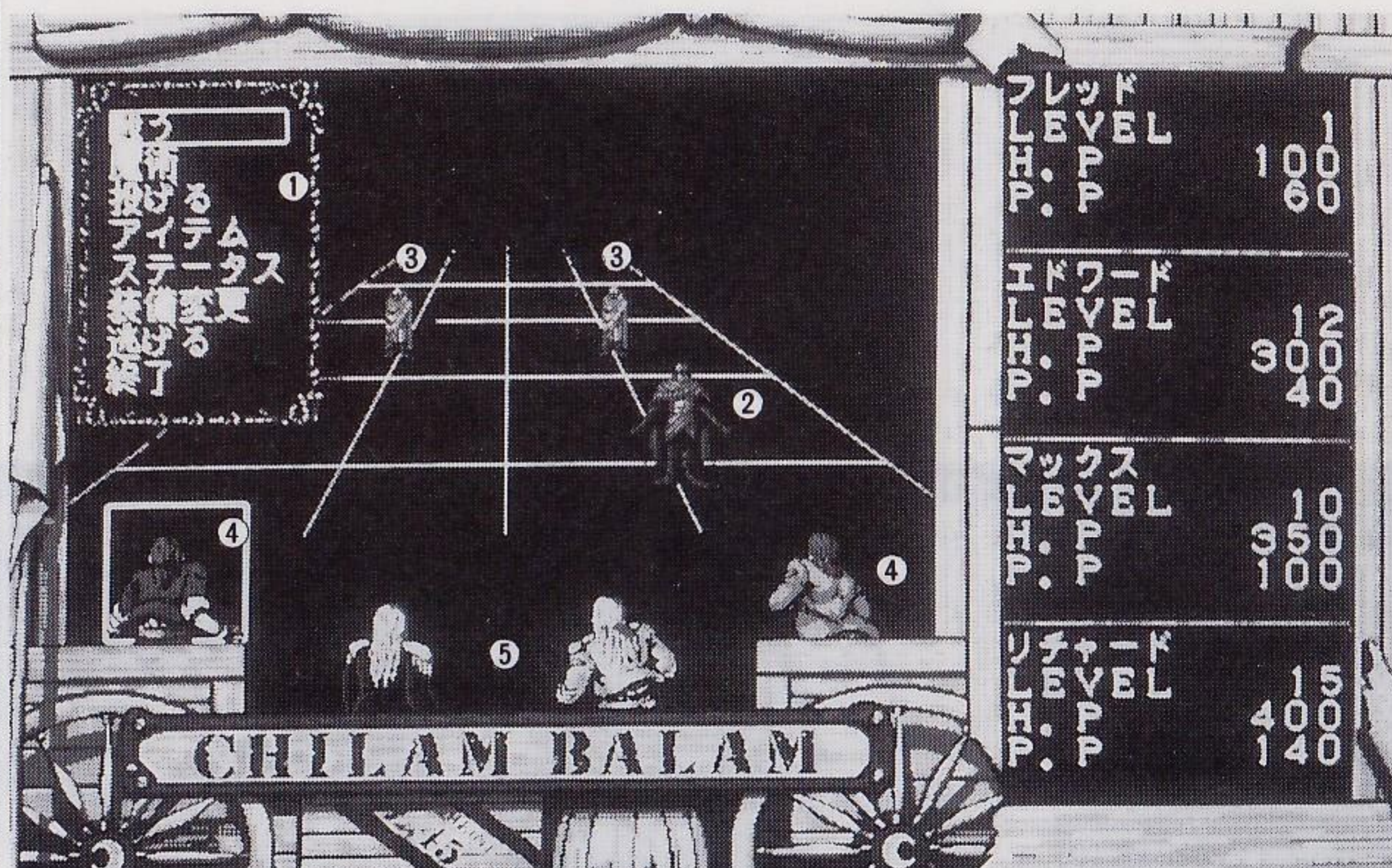
●**武器屋**……………………各種武器を売っているだけでなく、持っている武器を有料で改造してくれます。

●**教会**………………………精神力を回復してくれます。ただし、100%信用すると痛い目にあうかもしれません。

●**怪しげな商人**…………普通では入手が不可能なアイテムの販売、買取りを始め、重度の傷の治療等も有料で行っています。また彼らにはいくつかの重要な役割があります。ゲームが進めばその役割もわかってくるでしょう。

※ なお、このゲームで買物をするためにはアメリカドル($)を使用します。ただし、ゲーム後半では貨幣の通用しない場所も存在します。

うさん
くさい…

バトルモード

バトルモード

戦闘画面

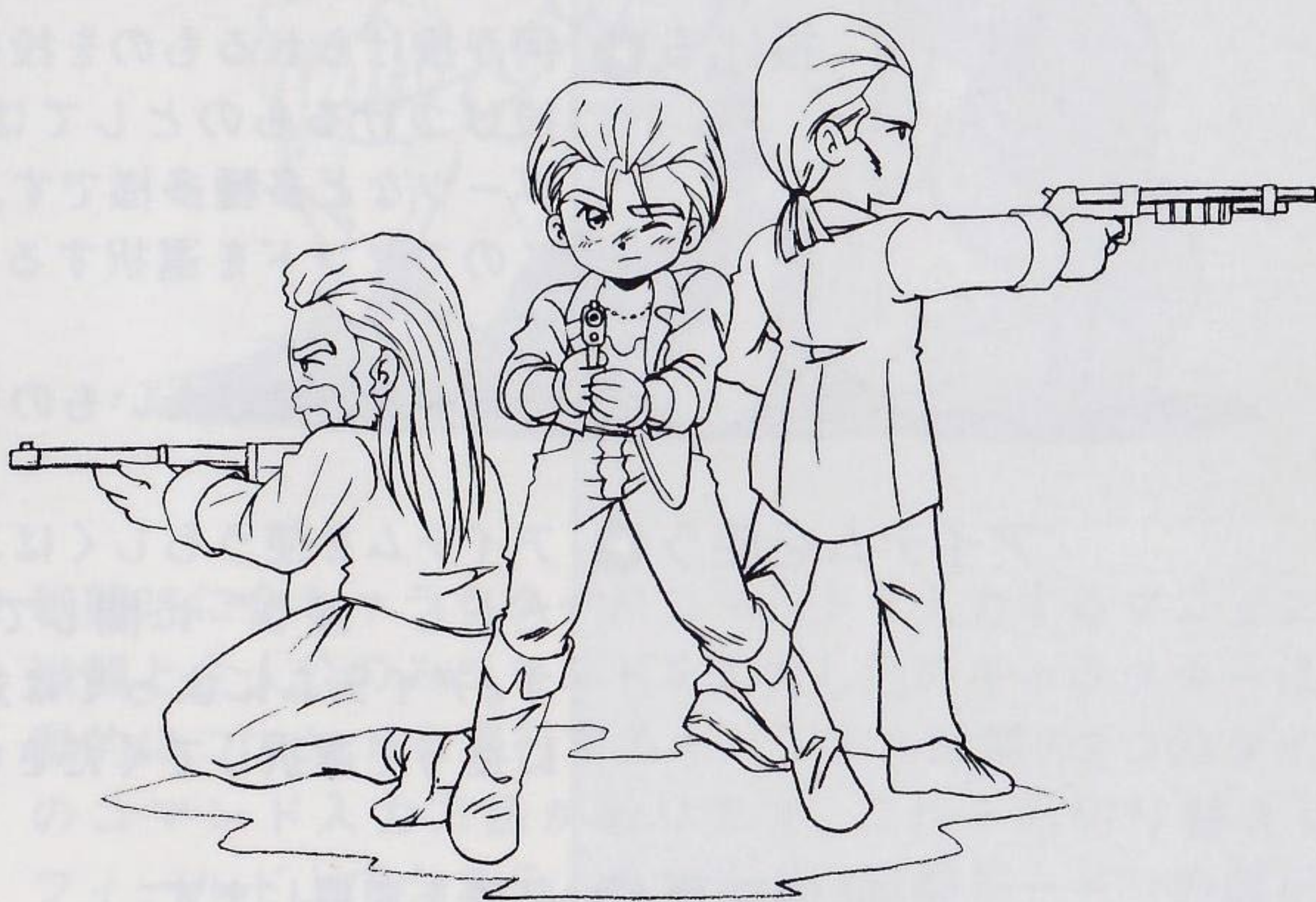
① コマンドウィンドウ
② 敵前衛
③ 敵後衛
④ 主人公パーティ前衛
⑤ 主人公パーティ後衛

フィールド上で移動中などにモンスターと遭遇したりイベントにより戦闘が発生すると戦闘画面に切り替わります。
プレイヤー側、モンスター側とも前衛、後衛に並び戦います。当然、前衛の方がダメージを受けやすく、後衛の方がダメージを受けにくくなっています。敵のモンスターによっては前衛から前衛のキャラクターに接近攻撃を仕掛けてくるときがありますので、前衛選びは慎重に行いましょう。ちなみに前衛はパーティの一番前と、二番目のキャラクターになります。パーティの隊列に関してはマニュアル17ページ、“フィールドコマンド隊列変更”をご覧ください。

戦闘コマンド

戦う▶ 手にした武器で攻撃します。
"戦う"を選択すると、対象を選びます。攻撃したい相手を選択してください。
キャラクターの攻撃速度によっては1ラウンドで複数攻撃を行うことも可能です。
当然ながら、銃にも弓にもそれぞれ弾数があり、これらが無くなると使用できません。弾数には常に注意を払っておきましょう。

※ ねらい打ちとクリティカルヒット

武器による攻撃で、ときどき思いもよらぬ大きなダメージを与えることがあります。
それは、クリティカルヒットまたはねらい打ちです。
前者(クリティカルヒット)がいわゆる確率によるまぐれ当たりであるのに対して、後者は技能の上昇によって起きたねらい打ちになります。技能レベルが上がれば上がるほど、ねらい打ちの確率は上がってきます。

魔術

魔術を使用する、もしくは魔術の効果を調べることができます。
キャラクターによって使用できる魔術は異なりますが、基本的には3種類の系統に分けることができます。

基本系 .... キャラクターの回復、攻撃、防御など幅広くあり文字どおり基本の魔術です。
攻撃系 .... 戦闘シーンのみで使用可能な魔術です。
召喚系 .... モンスターを召喚させて戦わせる魔術です。

コマンドを入力すると、どの系統の魔術を使用するか画面に表示されます。
魔術を使用するにはPPが必要です。魔術の量は使う魔術によって変化します。

続けて魔術を選択しますが、このときPPの量によっては使用できない魔術があります。
魔術を選択するとその魔術を使うのか、それとも効果の説明を見るのかを選択します。
呪文によってはその後対象を選ぶものもあります。指示に従って選択してください。
また、召喚系の“退去魔術”を使用した場合、キャスティングタイム(呪文を唱えるラウンド数)を増やすことによって呪文の成功率を上げることができます。

投げる

何か投げられるものを投げつけます。
投げつけるものとしては、火炎ビン、ダイナマイトやナイフ、ダーツなど多種多様です。
このコマンドを選択すると、持っているアイテムが表示されます。
その中から投げたいものを決めて投げてください。

アイテムを使う

アイテムを使うもしくは、効果説明を見ることができます。
ただし“使う”に関しては戦闘時に使用できるものに限ります。アイテムによっては対象を選ぶものもありますので、指示に従って選択してください。

装備変更

装備を変更します。
操作はフィールドモードでの“装備変更”と同じですが、1ラウンドを費やしてしまいます。

逃げる

このコマンドによって戦闘から離脱することができます。
ただし、必ずしも逃げられるとは限りません。

猫魔術▶ 猫による魔術を使用します。
仲間になるキャラクターの一人ヴィヴィアンのみが使用できるコマンドです。
彼女の飼っている猫にはそれぞれ特殊能力があります。猫魔術は彼女自身のPPを消費することなく使用できます。また、他の呪文同様対象を選ばなくてはならない場合がありますので、指示に従って選択してください。
それぞれの猫の特殊能力は36ページをご覧ください。

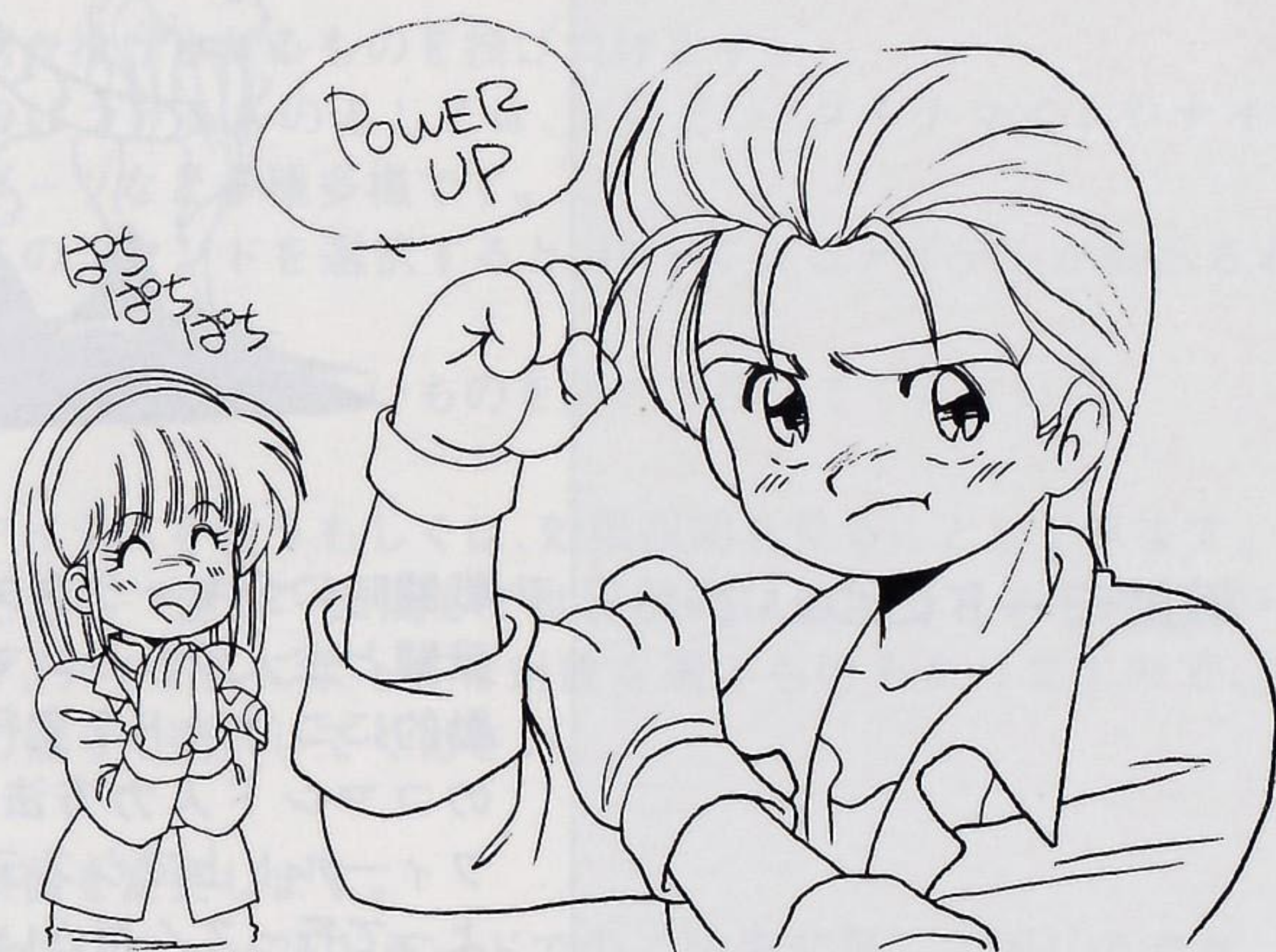
終了▶ 何もしない場合に選択します。
あるキャラクターは銃の弾も切れ、魔術も唱えることができず、何もできないが、他のキャラクターが十分戦え、しかも逃げたくないときなどに選択します。
これを選択すると、このキャラクターは何もせずに待機します。

戦闘モードについて‥‥ ※ 戦闘時に全キャラクターがコマンドを入力するマニュアル戦闘と主人公のみコマンドを入力し他のキャラクターは自動的にコマンドを実行するオリジナル戦闘の2つのタイプのコマンド入力方法があります。これらの切り替えは、フィールド上でシステムコマンド“戦闘モード”の選択によって行ってください。
ちなみにゲーム起動時には“マニュアル戦闘”になっています。

キャラクターの成長

ティラムバラムには経験値による成長と技能による成長の2種類があります。

経験値による成長
戦闘に勝利した場合。なんらかの形で敵が追い払われるか、逃亡した場合。敵から逃げた場合。それぞれ経験値が各キャラクターに加わります。
ただし、このゲームの場合、経験値はレベルのみに影響します。
経験値によるレベルアップは、HP・PP・回避力などを増加させます。

技能による成長
技能に関してはその技能を使用することによって成長します。
何度か使用することによってその能力値のレベルが上昇して行きます。武器に関して技能が上昇すれば、命中率、攻撃力が増加しますし、ねらい打ちの可能性も大きくなってきます。
また、魔術に関しても技能値は同様となります。
(当然ですが魔法に関してはねらい打ちはありません。)

資　料　編

基礎用語集

ここでは、ティラムバラムの世界に登場する武器や事件、人物の中から代表的なものをピックアップして紹介します。

ピースメーカー
正式名称: コルト・シングル・アクション・アーミー

この拳銃は1873年にコルト社が開発した45口径のモデルです。当時この拳銃は操作性、機能、デザイン等において最高傑作と呼ばれ、多くの開拓者や保安官、ギャングたちが愛用していました。
ピースメーカーとは当時愛好家たちに付けられた愛称で、ピースメーカーという愛称の他にもシックス・シューター、サム・バスター、フロンティア・シックス等の愛称があったと言われています。
この拳銃が愛用された理由としては、有効射程が当時の物の中でも比較的長かったこと、使いやすかったこと等がありますが、最も大きな理由として殺傷能力が高かったことがあげられます。この拳銃は護身と殺人共に利用された訳です。

鉄道

アメリカ大陸横断鉄道は当初、対中国貿易を円滑に行うために主張されたものでした。
そして、後にはじまるゴールドラッシュや移民によって、実現へと動いたのです。
この壮大な計画は、奴隷性と共に南北戦争の要因にもなっていた問題の一つでした。
恐慌や南北戦争を経て、ようやく着工にたどり着いたものの、この建設は多くの問題を生みました。「苦力(クーリー)」と呼ばれる、低賃金で働かされる中国人労働者が黒人奴隷に変わって生み出され、アメリカ・インディアンは鉄道の普及によってやってくる移民によって土地を追われました。西部の人々達も、東部とでは運賃に差があることなどから、鉄道に対して良い感情は持っていませんでした。

ゴールドラッシュ

アメリカ移民に拍車をかけた要因の一つとして、「ゴールドラッシュ」がありました。これは次々と金・銀山が発見されたことによって、その地域に人口が集中する現象のことで、カリフォルニアに金山が発見されたことがきっかけとなりました。
この現象で集まった人達によって街ができ、准州政府が創られました。
アメリカの多くの州は、このゴールドラッシュによって創られたと言えるでしょう。

ジェシー・ジェームズ ▶

ジェシー・ジェイムズはビリー・ザ・キッドと共に西部の悪漢英雄として有名です。
しかし、当時はジェシー一人ではなく、兄のフランクと共に「ジェームズ兄弟」として有名でした。
南北戦争に敗戦した南部において、東部資本の象徴である鉄道や銀行を襲う彼らは、西部(南部)においては英雄だったのです。
彼らを有名にした事件の一つとして有名なのが1874年1月に発生した列車強盗で、この時「婦人や労働者からは金品を取らず、金持ちの紳士からのみ奪う」という名セリフをはいたと言われています。
この英雄的悪漢は1882年に仲間の裏切りによって射殺され、兄のフランクは後に自首し、名声を落とします。
そして現在ではジェシーのみが語り継がれることになったのです。

ワイルド・ビル・ヒコック ▶

ワイルド・ビル・ヒコックは親友だったバッファロー・ビルと共に銃の名手として有名でした。バッファロー・ビルはガンマンにはなりませんでしたが、ワイルド・ビルはガンマンとして多くの殺人を行いました。
ワイルド・ビルは残虐性や狡猾さと共にクールな部分を持ち合わせ、数々の武勇伝を残し、顔立ちがハンサムだったことから「西部の伊達男」として、女性に大変人気がありました。男装のガンマンとして有名なカラミティ・ジェーンも彼の妻だったことがあります。
灰色熊をナイフ一本で倒したとされる事件が、彼の勇猛さを広く知らしめました。
彼を有名にしたのは武勇伝もそうですが、バッファロー・ビルと共に行った「ワイルド・ウエスト・ショー」が大きな役割を果たしました。これは出演者の数々の武勇伝(このショーには実に多くの「西部の有名人」が参加しました)を本人が演じる見せ物で、本物のインディアンを使い、実際にあった事件を再現してみせました。
しかし、敵であれば12歳の子供でも撃ち殺す彼の残忍さは、多くの敵もつくりだし、1876年に酒場で背後から射殺されてしまいます。

魔術大全

ティラムバラムでは書物を手に入れることによってさまざまな魔術を使うことができます。
その系統は大きく分けて基本系、攻撃系、召喚系の3種類に分類されますが、さらに細かく分類すると内部で治癒系、防御系、攻撃支援系、精神攻撃系、火術系、水術系、風術系、雷術系、召喚系の9種類に分かれます。
敵によっては苦手とする系統もありますので、これを参考に考えてみてください。

基本魔術(コモンマジック)

ライトキュア(軽度治癒)・・・治癒系

人体の治癒能力を部分的に活性化させ、受けたダメージを治療します。
指定されたキャラクターのHPを100ポイント回復させることができます。
ただし上限を超えることはできません。
継続時間: 瞬間
使用条件: いつでも

キュア(治癒)・・・治癒系

人体の治癒能力を広範囲にわたって活性化させ、受けたダメージを治療します。
指定されたキャラクターのHPを300ポイント回復させることができます。
ただし上限を超えることはできません。
継続時間: 瞬間
使用条件: いつでも

リフレッシュ(重度治癒)・・・治癒系

人体の治癒能力を全体にわたって活性化させ受けたダメージを治療します。
指定されたキャラクターのHPが全快します。
ただし上限を超えることはできません。
継続時間: 瞬間
使用条件: いつでも

自我平静・・・治癒系

戦闘時に混乱、一時的狂気の状態に陥ったキャラクターに正常な精神波を送ることで、指定されたキャラクターを混乱一時的狂気状態から正常の状態に引き戻すことができます。ただし失敗することもあります。
継続時間: 瞬間
使用条件: 戦闘中のみ

石化解除・・・治癒系 ▶	戦闘中に敵の攻撃によって筋肉の硬直状態、つまり石化状態におちいったキャラクターの状態を元に戻すことができます。戦闘中に使用した場合、失敗することもあります。 継続時間: 瞬間 使用条件: いつでも
猛毒中和・・・治癒系 ▶	戦闘時に敵の攻撃によって受けた毒を中和することができます。戦闘中に使用した場合、中和に失敗することもあります。 継続時間: 瞬間 使用条件: いつでも
精神防御・・・防御系 ▶	戦闘中に精神攻撃に対するバリアをつくります。 ただし、この魔術は対象の精神耐久力を強化する魔術なので、対象者の精神力に応じて効果が変化します。ただし効果の重複はありません。 継続時間: 3ターン 使用条件: 戦闘中のみ
対魔法防御・・・防御系 ▶	この呪文は直接ダメージを与えるような魔法攻撃、もしくは類似する特殊攻撃に対して防御力を上昇させる魔法です。この魔術は、対象者の物理魔術防御力の数値によって効果が変化します。ただし効果の重複はありません。 継続時間: 3ターン 使用条件: 戦闘中のみ
マテリアルバリア・・・防御系 ▶	この呪文は対象者のまわりに障壁をつくり、敵からの物理攻撃の威力を低下させます。ただし効果の重複はありません。 継続時間: 3ターン 使用条件: 戦闘中のみ

ファイヤーボール・・・火術系	小さな火球をつくりだし、指定した敵にぶつける魔術です。 効果は術者の火術魔法技能により上下します。 継続時間: 瞬間 使用条件: 戦闘中のみ
電撃波・・・雷術系	小さな雷球をつくりだし、指定した敵にぶつける魔術です。 効果は術者の雷術魔法技能により上下します。 継続時間: 瞬間 使用条件: 戦闘中のみ
真空道・・・攻撃支援系	敵との間に真空の領域をつくりだし、空気抵抗をなくすことによって直接攻撃の攻撃力を上げます。ただし効果の重複はありません。 継続時間: 3ターン 使用条件: 戦闘中のみ
活性化・・・攻撃支援系	この呪文は指定したキャラクターの運動中枢を刺激し、反射速度を上昇させます。 この呪文を使用することで攻撃スピードが上昇します。 唱えたターンの次ターンより効果を発揮します。ただし効果の重複はありません。 継続時間: 3ターン 使用条件: 戦闘中のみ
瞭視界・・・攻撃支援系	この呪文をすることにより、指定したキャラクターの射界の障害物(大気中の塵などの障害物)を取り払い、攻撃の命中率を上昇させます。ただし盲目状態のキャラクターには効果を発揮しません。効果の重複もありません。 継続時間: 戦闘終了まで 使用条件: 戦闘中のみ

催眠解除・・・回復系▶

この呪文によって作り出される強い精神波を指定したキャラクターに送ることによりそのキャラクターの目を覚まさせることができます。ただし目覚めないときもあります。

継続時間: 瞬間
使用条件: 戦闘中のみ

精神回復・・・回復系▶

この呪文はマインドブラスト状態にあるキャラクターの精神に呼びかけ正常な状態に戻すことができます。ただし失敗することもあります。

継続時間: 瞬間
使用条件: 戦闘中のみ

攻撃系

冷気光・・・水術系

この魔術は、物質の水分を蒸発させる光線をつくりだし、指定された敵にぶつけることによって、敵の水分を蒸発させます。
この魔術の効果は水術魔法技能により上下します。
継続時間: 瞬間
使用条件: 戦闘中のみ

真空乱舞・・・風術系

この呪文は、無数の小さな真空の刃をつくりだし、指定された敵にぶつけます。
この魔術の効果は、風術系魔法技能により上下します。
継続時間: 瞬間
使用条件: 戦闘中のみ

マインドブラスト・・・精神攻撃系

この呪文は、対象となった敵の精神心の集中力を奪います。
この対象となった者は、命中率と魔術効果が低下します。
ただし効果の重複はありません。
継続時間: 回復するまで
使用条件: 戦闘中のみ

睡波動・・・精神攻撃系

この呪文を使用すると対象は意識を奪われ、眠ってしまいます。
継続時間: 回復するまで
使用条件: 戦闘中のみ

アンチショックバリア・・・防御系

この呪文はマテリアルバリアよりも強力な障壁を作りだし、対象となった者を守ります。この呪文はマテリアルバリアを含め、効果が重複することはありません。
継続時間: 3ターン
使用条件: 戦闘中のみ

サイコンフューズ▶ ・・・精神攻撃系	敵の意識を錯乱させ混乱させます。 その効果は広範囲に広がり、敵全てを混乱させます。 継続時間: 回復するまで 使用条件: 戦闘中のみ
エアスラッシュ▶ ・・・風術系	この呪文は大きな真空の刃を数個つくりだし、敵1体に襲いかかります。 その効果は風術魔法技能により上下します。 継続時間: 瞬間 使用条件: 戦闘中のみ
ソルーション▶ ・・・火術系	この呪文は敵の至近距離で強力な爆発を起こし、ダメージを与えます。 その効果は火術魔法技能により上下します。 継続時間: 瞬間 使用条件: 戦闘中のみ
酸霧・・・水術系▶	この呪文は瞬間的に酸性の霧をつくりだし、敵にダメージを与えます。 その効果は水術魔法技能により上下します。 継続時間: 瞬間 使用条件: 戦闘中のみ
ボイルダウン▶ ・・・火術系	この呪文は高熱の大気の塊をつくりだし、敵にダメージを与えます。 その効果は火術魔法技能により上下します。 継続時間: 瞬間 使用条件: 戦闘中のみ

エアブレード▶
・・・風術系

この呪文は大きな真空の刃を無数につくりだし、敵1体に襲いかかります。
その効果は風術魔法技能により上下します。
継続時間: 瞬間
使用条件: 戦闘中のみ

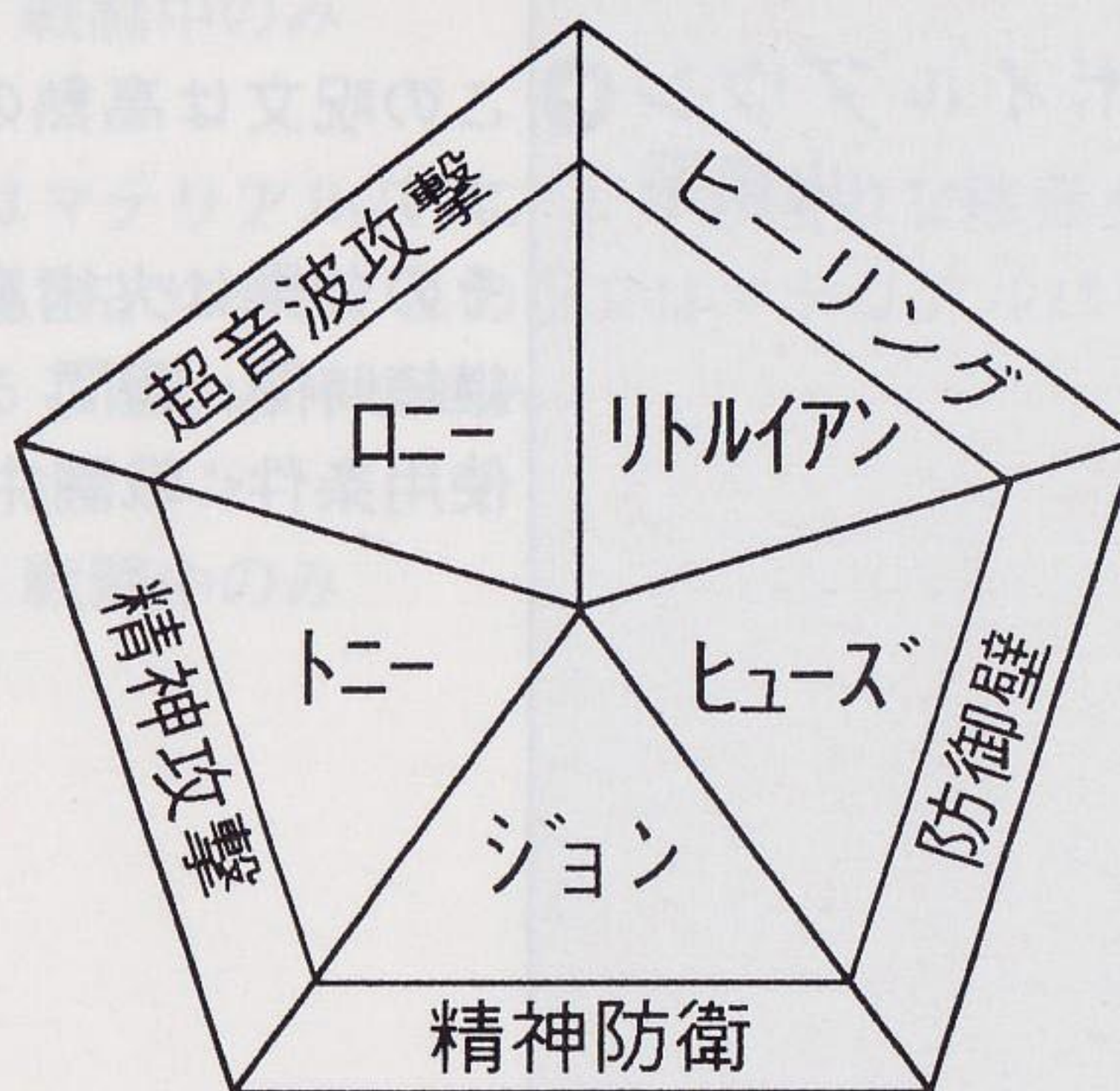
ヴォーテックス▶
・・・雷術系

この呪文は密度の高い電気の渦をつくりだし、敵1体にぶつけます。
その効果は雷術魔法技能により上下します。
継続時間: 瞬間
使用条件: 戦闘中のみ

インサニティー▶
・・・精神攻撃系

この呪文は標的となった敵の意識を破壊します。この呪文を受けた敵は一時的狂気状態に陥ります。
継続時間: 回復するまで
使用条件: 戦闘中のみ

猫魔術

キャラクターの一人ヴィヴィアンが使用できる魔術に猫魔術があります。彼女が飼っている猫達はそれぞれ特殊能力を身につけているため、彼女のPPを使用することなく魔術を使うことができます。それが猫魔術です。以下がその能力の表となります。

召喚系

闇の精の召喚▶ この呪文を使用するとシェードを召喚し、1体の標的に対してシェードを利用した精神魔術攻撃を加えることができます。
呪文の強さは3つあり、それぞれ1、2、3と数字がついていますが、数字の大きいものほど強力なシェードが出現します。

雷気獣の召喚▶ この呪文を使用するとプラズマビーストを召喚し、1体の標的に対してプラズマビーストを利用した雷術魔法攻撃を加えることができます。
呪文の強さは3つあり、それぞれ1、2、3と数字がついていますが、数字の大きいものほど強力なプラズマビーストが出現します。

夜の使者の召喚▶ この呪文を使用するとナイトゴーントを召喚し、1体の標的に対してナイトゴーントを利用した精神魔術攻撃を加えることができます。
呪文の強さは3つあり、それぞれ1、2、3と数字がついていますが、数字の大きいものほど強力なナイトゴーントが出現します。

時空鬼の召喚▶ この呪文を使用すると時空鬼を召喚し、1体の標的に対して時空鬼を利用した風術魔術攻撃を加えることができます。
呪文の強さは3つあり、それぞれ1、2、3と数字がついていますが、数字の大きいものほど強力な時空鬼が出現します。

退去魔術▶ この魔術を使用すると、異界からやってきた生命体を元の世界に送り返すことができます。しかし、この魔術は扱いが難しく、通常の魔術のように使いこなすことは困難でしょう。この魔術はティラムバラムにおいて一つのキーとなる魔術と言えるかもしれません。

黄金の仮面について……

16世紀初頭、
スペイン人により発見された南米大陸では、西政府の植民地化政策、又バチカンの思惑により、大がかりな異教徒狩りが行われた。
黄金の仮面はその異端審問官として派遣された初代ユカタン司教“ディエゴ・デ・ランダ”により発見された。
しかしこの征服の時代、文明社会に持ち込まれた黄金の仮面は、その発見直後350年あまり歴史の闇に消えている……

――1873年7月21日
アメリカアイオワ州の西端カンスルブラフス付近で、KKK(クー・クラックス・クラン=黒人迫害組織)を装った一団による強盗事件が発生した。
主犯と目されているジェームス兄弟は労働者階級からは金品の強奪を行わなかったと言われ、西部開拓時代の英雄として名を馳せている。
しかし、奪われた物の中にこの考古学上名高い、黄金の仮面があったことはあまり知られていない。
そして、仮面はこの事件をきっかけに、少数ではあるが人の目に触れることになるのである……。

クトゥルフ神話体系とは?

「クトゥルフ」「クトゥルー」「ク・リトル・リトル」等の名称で知られる作家H・P・ラヴクラフトの創作した神話体系は、「テーブルトーク」と呼ばれるボードゲームの流行や、今まで高価で一般層がなかなか入手しづらかったラヴクラフトの作品集が文庫化された事等が貢献し、少しずつ日本にも浸透してきました。

また、「クトゥルフ神話」は、ラヴクラフト自身が、他の作家達がこの神話体系を利用して小説を書く事を奨励しており、その結果、様々な作家による「クトゥルフ神話」の作品が創り上げられ、神話世界はさらに広がりを見せました。この風潮は現在でも続いており、日本も例外ではありません。

我々人間の住んでいる世界(地球、宇宙、次元等、あらゆる意味で)には、非常にたくさんの生物が住んでいますが、知的生物として確認されているのは人類だけです。少なくとも多数の人間はそう思っています。しかし、実際には恐ろしい、人間に敵対する生命体が沢山存在しているのです。

それは次元の歪にひそみ宇宙をうみだした「神」であったり、全ての生物をいみきらう時間を超越できる生物であったり、繁栄している文明を意図的に滅ぼそうとする人格であったり、様々です。しかしその存在は、神々の意志によるものに加えて、「恐い物を見たくない、見せたくない」と言う人間の心理も手伝って、人々から隠されています。

しかし、時折、その秘密を知ってしまう人間が現れます。殆どの場合、その人物は邪悪で強大な神々の存在に恐怖し、その知識の代償として「正気の精神」を失ったり、最大の安息である「死」を得たりします。(それは自殺であったり、神々自身や従者、下僕達の手にかけられたりする場合が殆どです)
絶望と恐怖が支配する真実、それがクトゥルフ神話なのです。

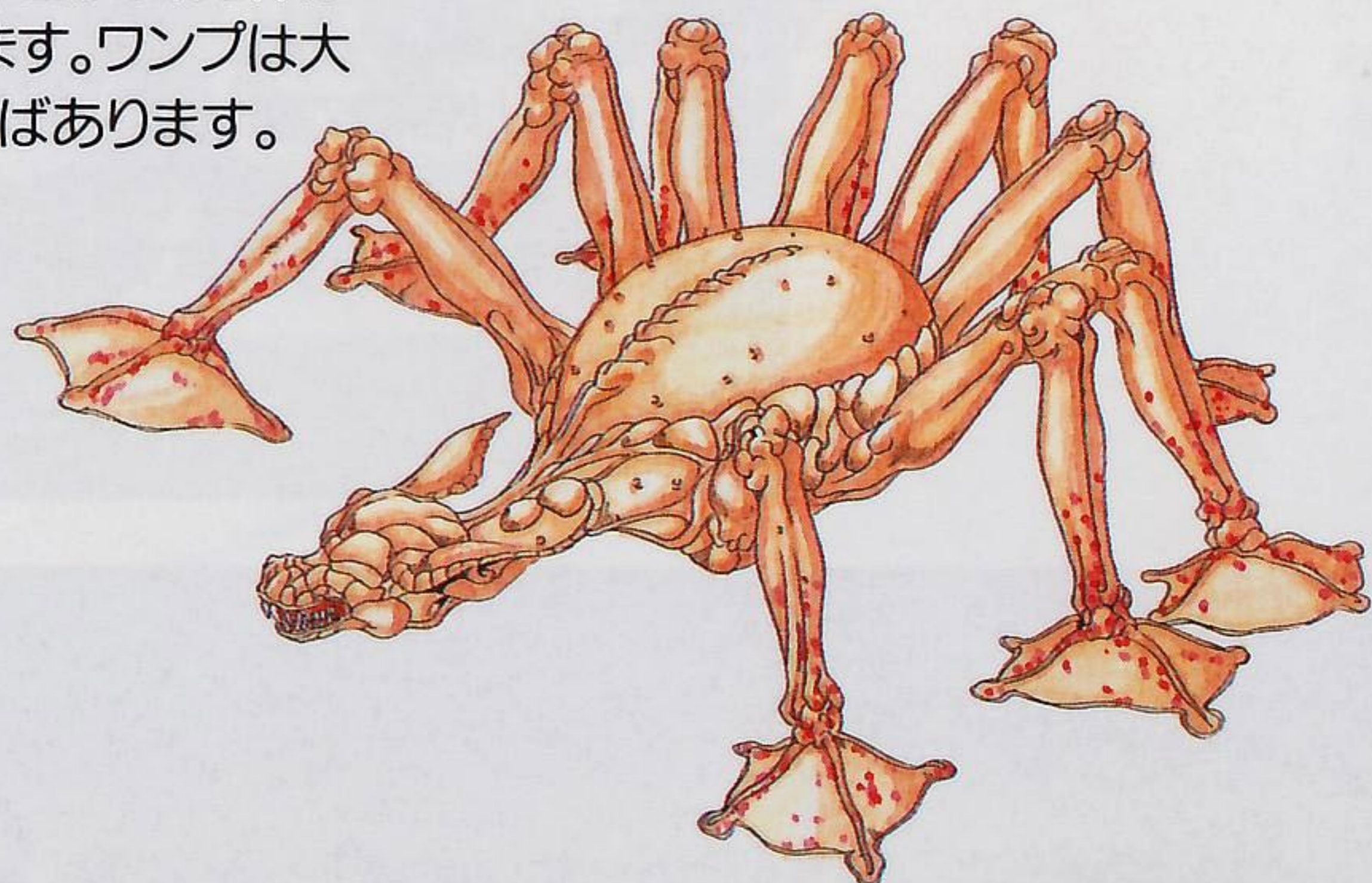
モンスターマニュアル

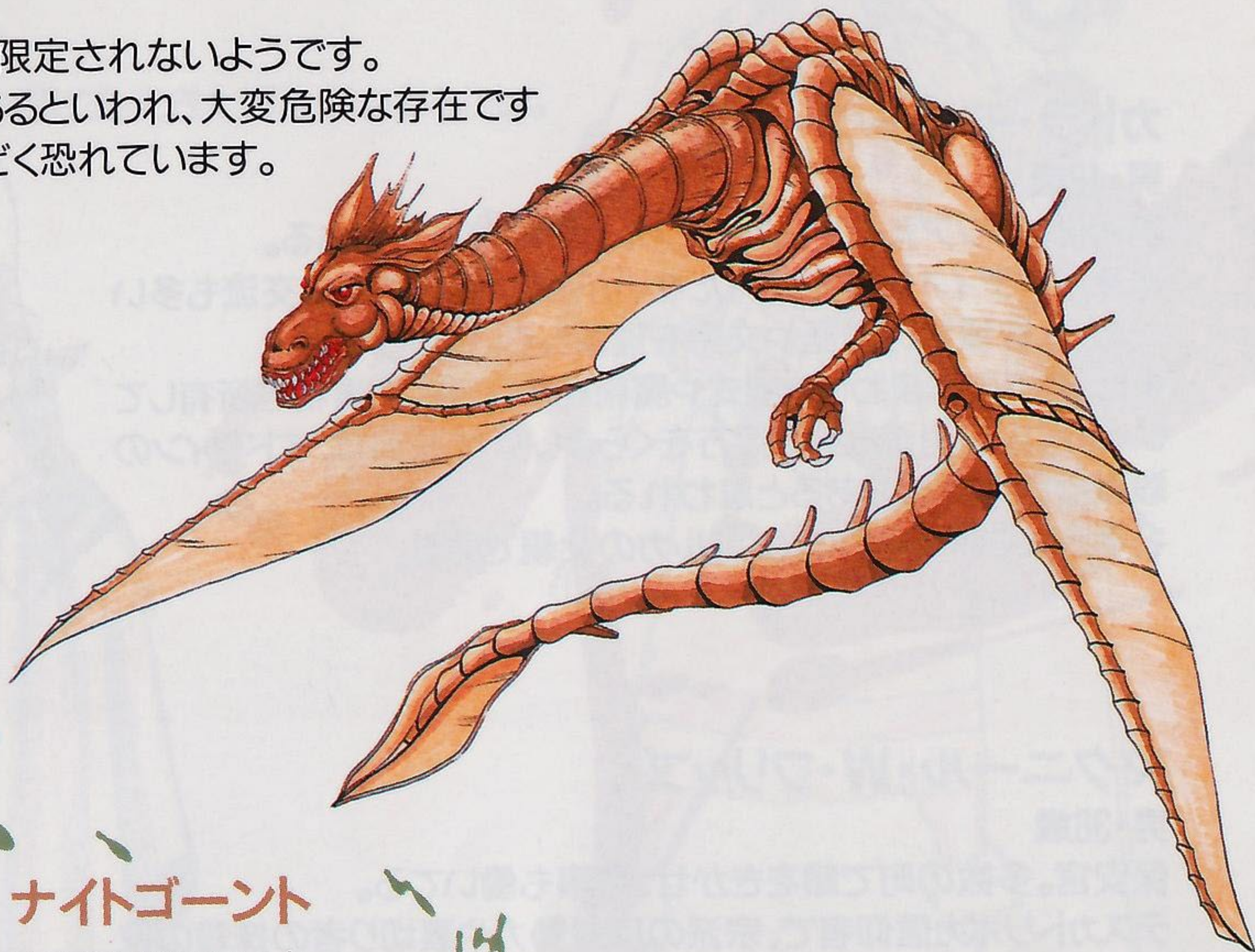
ティラムバラムではクトゥルフ神話大系のモンスター達が数多く登場します。
ここではその中から代表的な五種類のモンスターを紹介します。

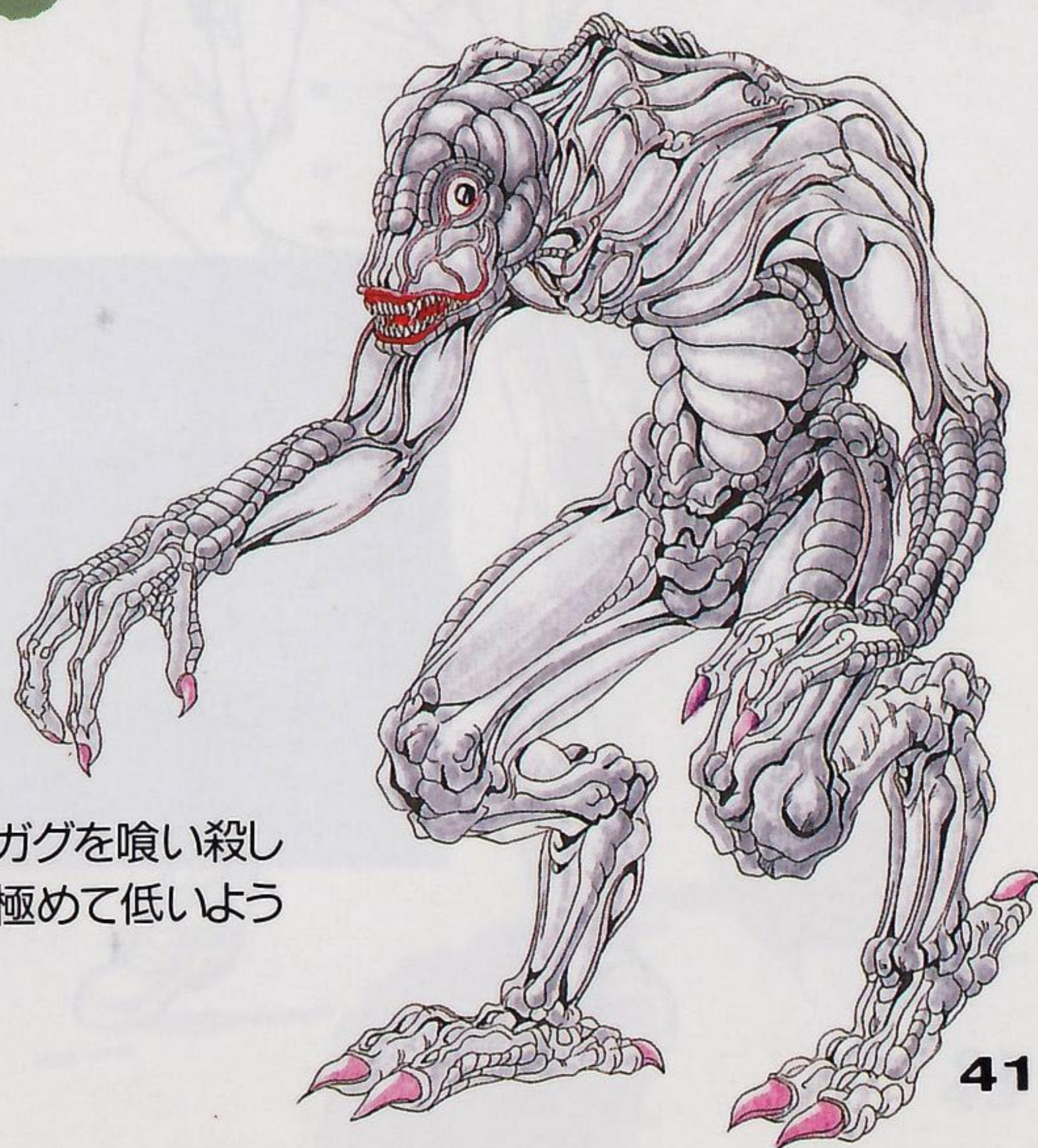
ガグ

夢の世界に巣喰う巨大な怪物。
知性を持ち合わせているらしく、異形の神々を信仰していましたが、「夢の地球」の「大いなる者(夢の地球の神々)」達の怒りにふれ、地底に閉じ込められてしまいました。
彼らは「大いなる者」の祟りを恐れ、地上に出る事ができません。
時折、地底に迷い込む「夢見る人」が彼らの好物といわれています。

ワンプ

夢の地球に生息する怪物。
死滅した都市など腐敗した場所に生息します。腐肉を好み、死体があればガン細胞のようにでたらめに繁殖していきます。ワンプは大変不潔な生き物で、病気を伝染させる事もしばしばあります。

シャンタク鳥

やはり夢の地球に生息する生き物で、ウロコと巨大な翼を持つモンスター。
ただし、生息場所は夢の地球に限定されないようです。
また外宇宙を飛行する能力もあるといわれ、大変危険な存在ですが、なぜかナイトゴーントをひどく恐れています。

ナイトゴーント

夜行性のモンスター。
知性はなく、群れをつくって生活しています。
夢の地球を中心に分布していますが、いろいろな場所で目撃されます。

ガースト

地底に巣喰う凶悪なモンスター。
太陽光線に弱く、地上にはめったに現れません。
ガグ族の食糧になる事も多いですが、獰猛で、逆にガグを喰い殺したり、共食いをしたりもします。知性はありますが、極めて低いようです。

敵キャラクター紹介

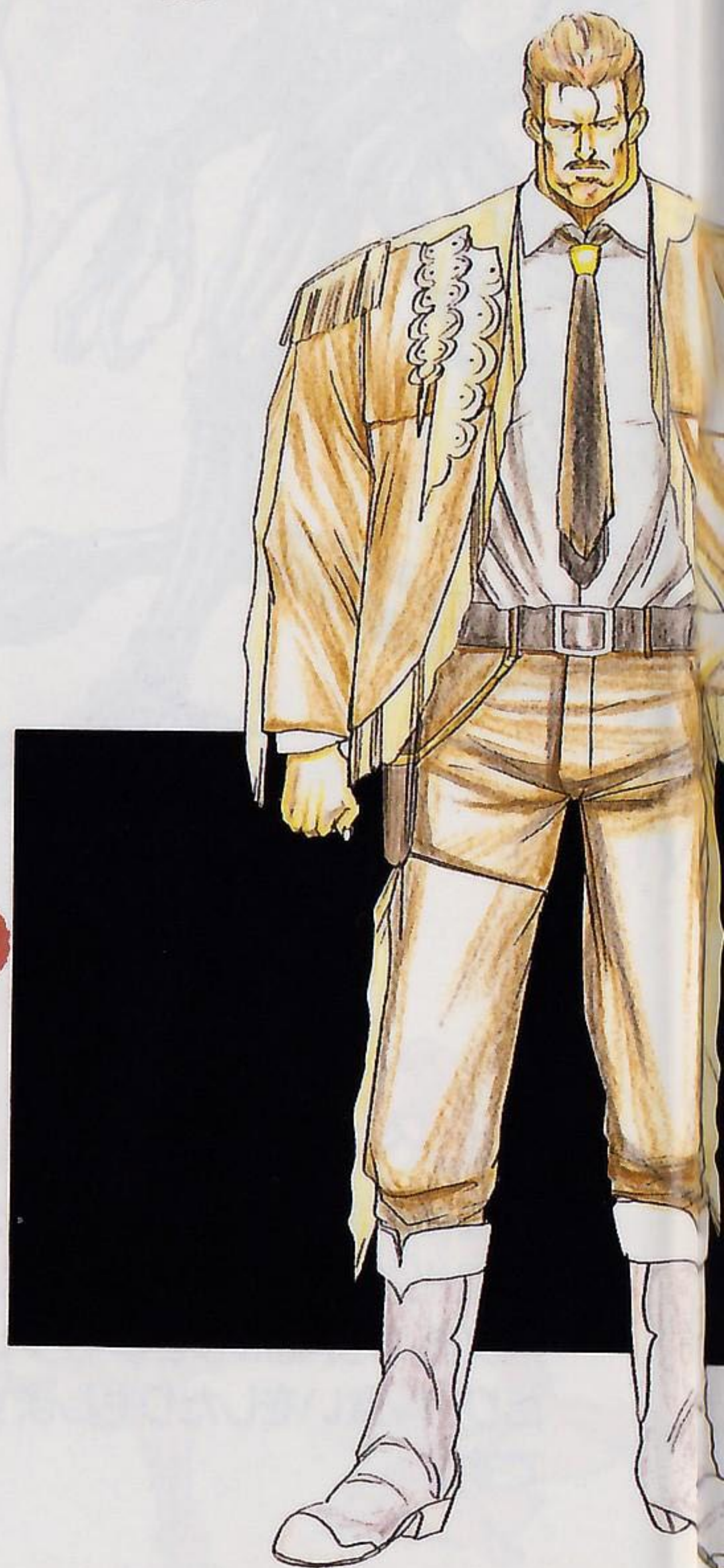
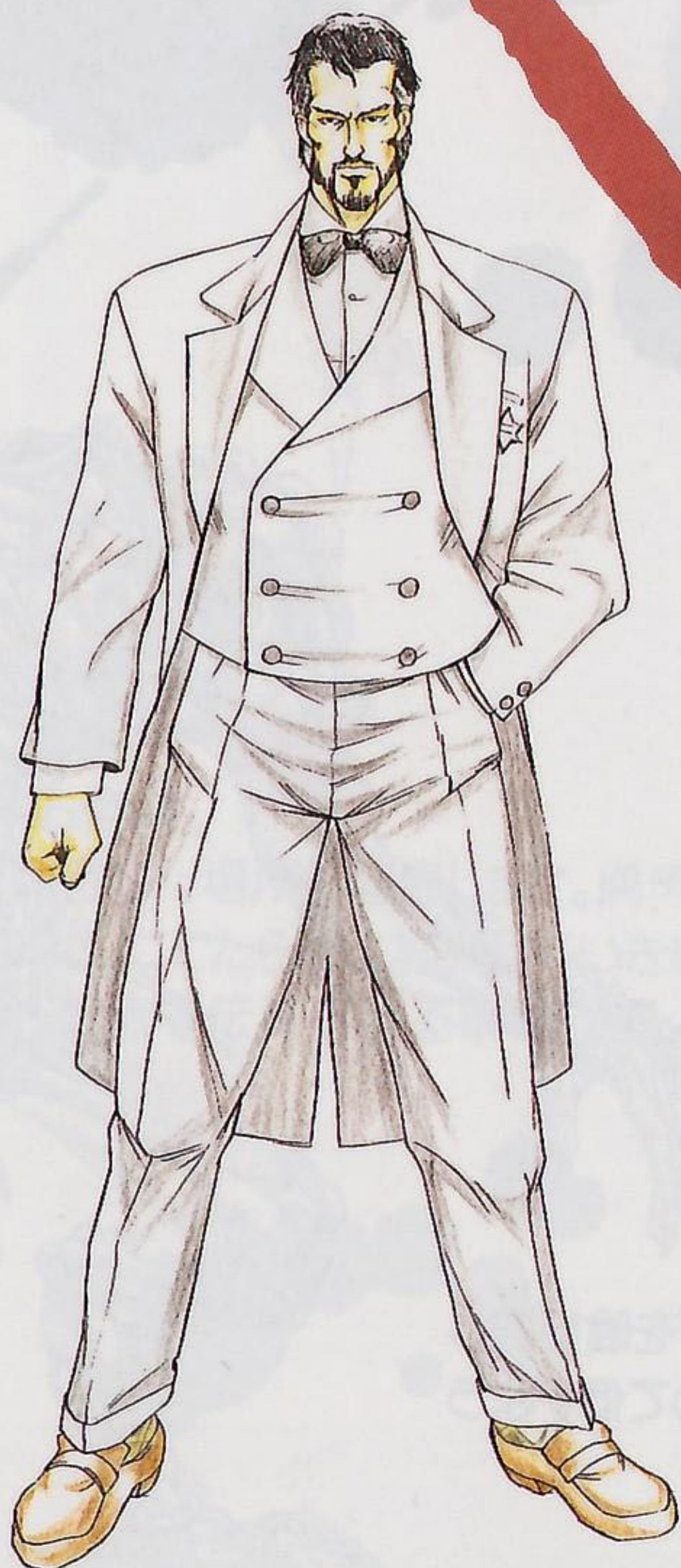
カトラ・モラーツ

男・42歳

呪術師。ケツアルコアトル・ククルカンの神官でもある。
本来インディオは文字を持たないが、彼は部族外との交流も多いためか、数種類の言語や文字を理解している。
また、数々の忌まわしい儀式や魔術を知り、多くの書物を所有している。部族の消滅と共に行方をくらましたが、それは、エドウィンの殺戮集団と関連があると思われる。
名字からも解るように、彼はルカの父親である。

マクニール・W・フリップ

男・36歳

保安官。多数の町で顔をきかせ、悪事も働いてる。
テスカトリポカ信仰者で、宗派の反対勢力や裏切り者の抹殺の役目を務める。
また、彼は優れた呪術師でもある。
彼はエドウィンの片腕であり、参謀でもある。

エドウィン・M・アイアン

男・29歳

殺戮集団のボス。
呪術師と自称している。
詳細は不明だが、アメリカへ逃亡してきた罪人であるらしい。

チャールズ・S・クラプトン

男・22歳

ゴロツキ。
ジェシー・ジェームズの列車強盗に荷担している。
彼は貧民窟時代のマックスに悪行を植え付けた張本人である。

ニコラス・J・アンダーソン

悪役ではないが、本編で鍵を握る十五年前の物品の輸送の渦中にいた人物なので、このページで紹介しよう。
ウイルフレッドの父親。
元保安官だったが、泥酔して弁護士の馬を撃ち殺し、次の投票で落選する。後に考古学者の護衛に雇われたが、旅先で行方不明となる。
妻はフレッドが子供の頃に病死している。

ユーザーサポート

ユーザー登録のお願い

ティラムバラムをお買い上げいただき、まことにありがとうございます。
パッケージに添付されているアンケートハガキに必要事項をご記入の上、ご返送下さい。当製品のユーザーとして登録させていただきます。
ユーザー登録をしていただきますと、弊社の新製品のご案内などの様々な特典がありますので、ぜひ登録をしていただきますよう、お願いいたします。

ゲームが正常に動作しない場合

本書に従って操作してもうまく動作しない場合は、誠に申し訳ございませんが、お手持ちのディスクの初期動作不良が考えられます。
弊社では、製品の品質管理には万全を期しておりますが、万一このような事が起こってしまった場合には、大変お手数ですが、保証書に必要事項を記入の上、ディスクとともに弊社ユーザーサポートまでお送り下さい。至急調査の上、不良であれば新しいものと交換させて頂きます。

万一ディスクを破損してしまった場合

万一誤ってディスクを破損してしまった場合、修理1枚につき1500円にて有償交換します。
その場合、大変お手数ですが、保証書に必要事項をご記入の上、修理費を添えて、必ず全てのディスク(お客様が作成されたユーザーディスクを含みます)とともに弊社までお送り下さい。

ゲームのヒントについて

ゲームの質問に関しては、往復ハガキもしくは62円切手を同封した封書でお願いします。
なお、内容に関する電話での質問には、一切お答えしておりませんので、ご了承下さい。

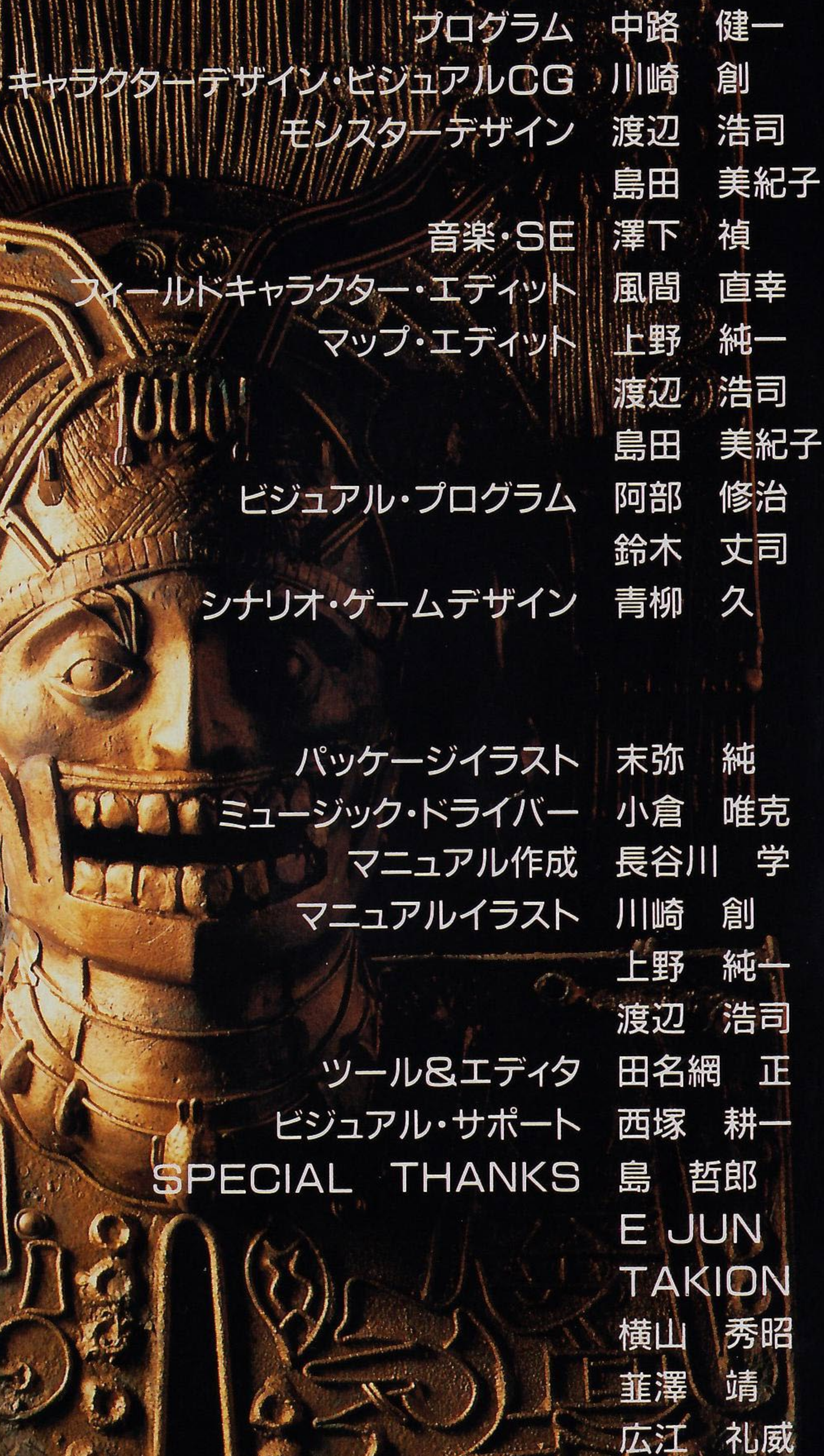
送り先・問い合わせ先

RS 株式会社 ライト スタッフ

〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川RSビル2F

ユーザーサポート 03-3772-5131
受付時間10:00〜17:00(月曜〜金曜)
ユーザーテレフォン 03-3772-5073

参考資料

ラブクラフト全集(創元推理文庫)
ラブクラフト全集(国書刊行会)
クトゥルフの呼び声(ホビージャパン)
クトゥルフ・ハンドブック(ホビージャパン)
クトゥルー神話大全(学習研究社)
西部英雄伝(新人物往来社)
西部の町の物語(晶文社)
アメリカ・インディアンの歴史(雄山閣)
概説メキシコ史(有斐閣選書)
マヤ・インカ神話伝説集(社会思想社)
マヤ(學生社版)
マヤ文明(創元社)
マヤの死の儀礼(大阪書籍)
etc……

STAFF

プログラム	中路　健一
キャラクターデザイン・ビジュアルCG	川崎　創
モンスターデザイン	渡辺　浩司
	島田　美紀子
音楽・SE	澤下　禎
フィールドキャラクター・エディット	風間　直幸
マップ・エディット	上野　純一
	渡辺　浩司
	島田　美紀子
ビジュアル・プログラム	阿部　修治
	鈴木　丈司
シナリオ・ゲームデザイン	青柳　久
パッケージイラスト	末弥　純
ミュージック・ドライバー	小倉　唯克
マニュアル作成	長谷川　学
マニュアルイラスト	川崎　創
	上野　純一
	渡辺　浩司
ツール&エディタ	田名網　正
ビジュアル・サポート	西塚　耕一
SPECIAL　THANKS	島　哲郎
	E JUN
	TAKION
	横山　秀昭
	韮澤　靖
	広江　礼威

& ALL RIGHT STUFF MEMBERS
& ALL GAME PLAYERS!